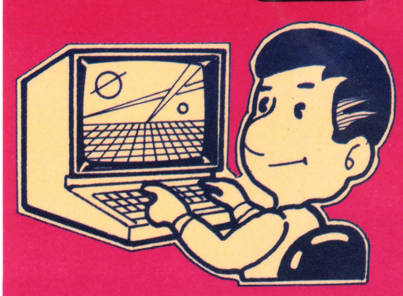
昭和58年 10月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第10号 昭和57年12月6日 第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌

マイコン BASIC Magazine

定価 ¥300

10



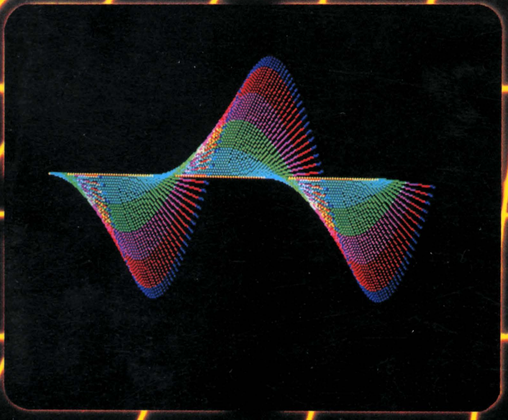
45機種のパソコン用ソフト64本一挙掲載

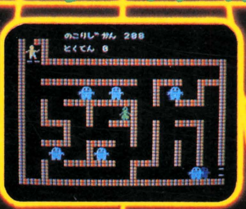
APPLEII フィッシングエリア BMJr./LII2 SWEEPER/クラプター BMLIII/MK5 Mr.PILOT/愛の矢 コモドール64 勝ち抜きダンバイン FM7/8 BIRD PANIC/大列車強盗 FP1100/1000 せびうす/JUMP BALL GUNDAM ACLM/キラーエイセイ JR-100 ぴったしにゃんにゃん/カニの帰宅 JR-200 スリー・モンスター/RND 8B他 M5 セミウス/みどりさん今いくよ MAX MACHINE GOLFゲーム MULTI 8 3D-DRIVE/3D-SPACE TRIP MZ-K/1200/700 FALLING BASIC/CHERRY ALIEN他 MZ80B/2000 BUG REMOVE MAN/通りゃんせ MZ-2200 I WANT TO LISTEN PASOPIA(T)/5 MONSTER HOUSE PASOPIA7 ATTACKER PC-6001/MKII 3D-HOLE FLY/BASE BALL他 PC-8001/MKII 忍者/ACROMASTER他 PC-8801 THE SWAT PC-9801 宇宙戦争 ぴゅう太 大和危機一髪 SC-3000 トライアングル・ベーダー/MOON LANDER SMC-70 星座早見盤 VIC-1001 ノルマンディ上陸作戦 X1 リンゴの園/SEA RESCUE ZX-81 SNAKESゲーム/DOWN MAZE HC-20 万引少年ゲーム JR-800 影さん戦車で敵を撃て/移・第3次世界大戦 PC-8201 PCレーサー FX-702P NET MAN PASOPIA mini エイリアン・シューター PB-100 F1-RACER PC-1211 ドラミング PC-1500 地震 PC-2001 SPACE BATTLE 4

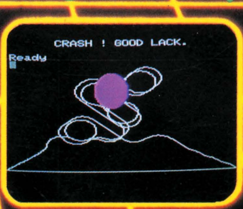
連載：実用プログラム・コーナー FM7/8 家計簿 HC-20 エイタンゴ PC-8001 英単語

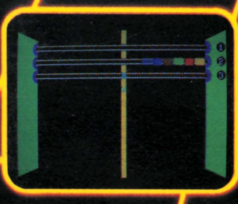
新連載 コンピュータ・グラフィックス「ジキル博士のアトリエ」

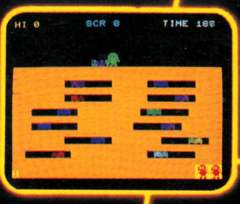
移植マスタ一大作戦15 フロッピー・ディスクなんて怖くない!!

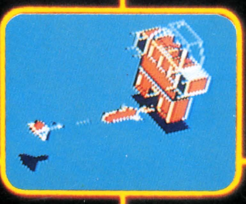


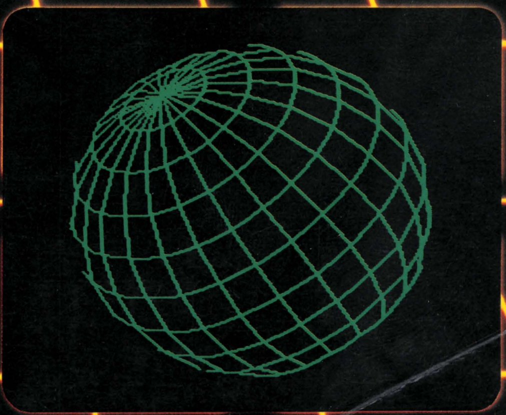












▲MZ-1D05(別売)

◀MZ-711

▲MZ-721

▲MZ-731

●画面は「タスクフォーツ高知」制作の"ビルディング・ホッパー"より。

どのタイプからでも始められます。

先駆のクリーン設計、家庭用TVも使える、加えて豊富なアプリケーション。MZ—700は選べる3機種、身近な実力機です。

同じ選ぶなら初めから本モノを…将来性まで見きわめて選びたい———。いまMZがパソコンの機能と価格の概念を破りました。上達に合わせて進化する先駆のクリーン設計、家庭用カラーTVが使える、そして高度なシステムへの可能性を秘めた優れた拡張性。さらに、データレコーダ、4色カラープロッタプリンタまで本体に収納できる高密度オールインワンタイプ。MZ-700シリーズは、パソコンの在り方を徹底して追求した、まさにマニアも驚く本格仕様です。気軽に触れ合える、高度なテクニックも駆使できる。ホビーから実務まであらゆる目的に、そしてあるゆる人々に存分に活用していただきたい自信作です。

〈MZ-700シリーズの主な特長〉●高速・高機能CPU Z80A(3.6MHz)搭載●メインメモリ64KバイトRAM標準実装のクリーンメモリシステム●カラー対応BASIC装備●BASICを考慮した使いやすいキー配列●ひらがな、英小文字対応(ディスプレイ)●家庭用TV、専用カラーディスプレイ(別売)による多彩なビジュアル対応●外部プリンタ用インターフェイス内蔵●MZ-80Kシリーズ・80C・1200のシステムソフト(PASCAL、マシンランゲージ等)が活用可能●豊富なアプリケーション環境●グラフィック機能を装備した4色カラープロッタプリンタ内蔵(MZ-731)●ディスプレイの使用できない所でも、その代用として活用できるプリンタとの対話モード装備(プリンタ要)

オプション		
●データレコーダ	MZ-1T01	標準価格 12,000円
●カラープロッタプリンタ	MZ-1P01	標準価格 39,800円
●12型グリーンディスプレイ	MZ-1D04	標準価格 32,800円
●14型カラーディスプレイ	MZ-1D05	標準価格 69,800円
●ディスプレイスタンド	MZ-1S05	標準価格 7,000円
●14型TVモニター	MZ-1D09	標準価格110,000円

●80桁ドットプリンタ	MZ-80KP5	標準価格142,000円
●KP5用接続ケーブル	MZ-1C25	標準価格 7,800円
●ジョイスティック	MZ-1X03	標準価格 3,800円
●システムキャリングケース	MZ-1X04R/G	標準価格 19,800円

●MZ-700シリーズが収納できるシステムキャリングケース

TV提供番組 パソコンサンデー

毎週日曜、以下の放送局で好評放映中 ●テレビ大阪9:30~10:00●テレビ東京9:30~10:00●北海道放送24:00~24:30●東北放送24:00~24:30●新潟放送24:00~24:30●長野放送9:30~10:00●石川テレビ24:35~25:05●山陽放送24:05~24:35●広島テレビ7:00~7:30●テレビ西日本24:36~25:06●山梨放送7:30~8:00●テレビ静岡24:35~25:05●テレビ和歌山9:30~10:00●奈良テレビ12:00~12:30●びわ湖放送11:25~11:55●琉球放送24:00~24:30●福島放送23:20~23:50●熊本県民テレビ8:30~9:00●京都放送17:30~18:00 司会:大和田獏/斎藤とも子・講師:Dr.パソコン宮永好道テキスト「楽しく学ぶパソコンレッスン」980円(新紀元社)発売中!

パーソナルコンピュータ MZ-700シリーズ

MZ-711 標準価格79,800円

MZ-721 標準価格89,800円
●データレコーダ内蔵

MZ-731 標準価格128,000円
●データレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵

パソコンに求められるあらゆる機能を搭載したMZの最上位バージョン

パーソナルコンピュータ
MZ-3500 シリーズ

MZ-3531 標準価格320,000円〈ミニフロッピー1基内蔵〉
MZ-3541 標準価格410,000円〈ミニフロッピー2基内蔵〉

●写真は本体(MZ-3541)、キーボード(MZ-1K06標準価格38,000円)、CRT(MZ-1D03標準価格163,000円)を組合せた例です。※画面はオプションのグラフィックボード、グラフィックメモリ(×2)を使用した例です。

磨きぬかれた性能も鮮やかな新次元クリーンコンピュータ

パーソナルコンピュータ
MZ-2000
〈10型グリーンCRT・電磁メカカセットデッキ内蔵〉

※画面はオプションのグラフィックボードを使用した例です。

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)
または 本社内国内家電営業本部システム機器営業企画部へ。

資料請求券
MZ-700
ベーシックマガジン
10係

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

登場!

クラスを超えた ハイ・クォリティ・パソコン

パソコン界の先頭を走るNECが、今また話題を独占します。数々の新機能を身につけた高性能マシンPC-6001MKII。

デジタル人にうれしいニュース。

NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

車内でも外出先でも使えるパソコン。

PC-2000 シリーズ

●本体標準価格……………59,800円

新・発・売

大きさA4サイズの本格ビジネスパソコン。

PC-8200 シリーズ

●本体標準価格……………138,000円

パソコンがビジネスをものにした。

PC-8800 シリーズ

●本体標準価格……………228,000円

8ビットのキャリアを活かせる16ビット。

PC-9800 シリーズ

●本体標準価格……………298,000円

強力なOAソフト"LAN"が自慢の16ビット。

N5200 モデル05

●システム標準価格……………698,000円

(ディスプレイ、キーボード、フロッピィディスク2台)

Creative Life

進歩1 パソコンが言葉を持った。

ボイスシンセサイザ内蔵で、任意の言葉を声にできます。学習にもプログラミングにも、しゃべるパソコンならコミュニケーションがもっとホットになります。

進歩2 1024文字の漢字が使える。

教育漢字をはじめとする1024文字の漢字ROMを内蔵して、日常語のほとんどをカバーできます。ひらがな表示もできますから、読みやすい日本語感覚でパソコンとやさしくつきあえます。

進歩3 ドット単位の15色グラフィックス。

320×200ドットのカラーグラフィックスではドット単位4色、160×200ドットでは、ドット単位15色までのカラー指定ができます。CRT出力もRGB・RF・ビデオの3系統を装備。鮮やかな色彩がパソコンの世界をいろどります。

進歩4 たっぷり余裕の記憶力。

RAM64KB、ROM96KBの大容量メモリを標準実装。複雑な演算や高度なグラフィック処理もこなして、パソコンの応用範囲を大きく拡げています。

進歩5 テレビ、ビデオ画面へスーパーインポーズ。

本体内にインタフェースを内蔵しました。だからスーパーインポーズユニット(別売)を接続するだけで、テレビ画面とパソコン画面の合成がOK。合成画像のVTR録画も簡単です。

またしても、進歩はNECから。

●**ミュージック・シンセサイザ内蔵**:8オクターブ、三重和音までの音楽演奏が可能です。●**N60m-BASICを標準実装**:マシン語モニタを含むROM32KBで、PC-6000シリーズの数多いソフト・ウェアの大部分が活用できます。●**最新のゲートアレイ技術**:最先端テクノロジーの採用で信頼性とコストパフォーマンスを大幅にアップ。●**楽しいアプリケーション・ソフト**:その日から使える4種類の本格ソフトがついています。●**ミニフロッピィ・インタフェース内蔵**:データ量が増えても拡張が簡単にできます。●**ボディカラー**:シルバーメタリック(M)とアイボリホワイト(W)の2色があります。

●CPU/メインμPD780C-1(4MHz)サブμPD8049(8MHz)●ROM/BASIC+マシン語モニタ32KB・漢字32KB・CG16KB・音声16KB●RAM/64KB●表示文字例/40文字×20行●表示文字/496種+漢字1024文字●グラフィック機能/320×200ドット(4色)・160×200ドット(15色)・80×40ドット(15色セミグラフィック)●音楽機能/8オクターブ三重和音●音声合成機能内蔵●CMTインタフェース/1200,600ボー,FSK方式●CRT出力/RGB・ビデオ・RF三方式●キーボード/JIS標準規格配列準拠●プリンタインタフェース/パラレルインタフェース内蔵(セントロニクス社仕様準拠)●シリアルインタフェース/RS-232Cインタフェース(オプション)●FDDインタフェース内蔵(5インチ)●寸法/365(W)×87(H)×260(D)mm●重量/3.3kg

飛び抜けて新発売 NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ PC-6001mkII(マーク)

本体標準価格……………… **84,800円** 14型カラーディスプレイPC―60M43(W),(M)標準価格65,800円/ディスプレイ置台PC―60M75標準価格5,500円

クラスを超えたハイ・クォリティ・パソコン。

PC-6000シリーズ
PC-6001mkII 本体
●本体標準価格……………84,800円

名機、PC-8001の後継パソコン。

PC-8000シリーズ
PC-8001mkII 本体
●本体標準価格……………123,000円

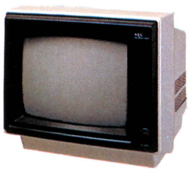
日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)☎03-452-8000(代)

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

先験、映像遊ギ。

現代は、放たれた情報を映像でキャッチする能力が要求されます。
個性すっきり、NECのキャラクタディスプレイが、
ビジュアル・コミュニケーションに応えます。
豊かな色彩表現と、幅広い分野への対応力など優れた機能の数々。
それは、未知の映像遊ギと呼ぶにふさわしいスペースランドです。

新発売
14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD551
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)……………標準価格118,000円



12型カラーディスプレイ
PC-8048N (JC-1204D)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/800文字(40文字×20行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用………………標準価格59,800円

12型カラーディスプレイ
PC-8049N (JC-1206DH)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用……………標準価格158,000円

12型カラーディスプレイ
PC-6042K (JC-1202M)
●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/800文字(40文字×20行、5×7ドット)PC-6001、PC-6001MKII用…………………標準価格56,800円

12型カラーディスプレイ
PC-8058 (JC-1201DF)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用………………標準価格99,800円

12型高解像度モノクロディスプレイ
PC-8841 (JB-1210P2)
●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801用…………………………標準価格44,800円

14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8853N (JC-1412P2)

●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801用……………………………標準価格168,000円

14型カラーディスプレイ
PC-8054 (JC-1402D)

●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKⅡ用……………… 標準価格65,800円

14型カラーディスプレイ
PC-8052 (JC-1401DF)

●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKⅡ用……………… 標準価格118,000円

14型モノクロディスプレイ
PC-8851 (JB-1410P2)

●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801用…………………………標準価格58,800円

12型グリーンディスプレイ
PC-6041 (JB-1260M)

●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/512文字PC-6001使用時(32文字×16行、7×9ドット)、2,000文字(80文字×25行、5×7ドット) PC-9801、PC-8801、PC-8001MKⅡ、PC-6001、PC-6001MKⅡ用 ……標準価格36,800円

12型グリーンディスプレイ
PC-8050N (JB-1205M)

●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKⅡ用…………標準価格29,800円

9型グリーンディスプレイ
PC-8046 (JB-902M)

●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKⅡ用…………標準価格35,800円

14型RGBカラーテレビ
C-14N16PV

●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKⅡ、PC-6001、PC-6001MKⅡ用……………………………標準価格125,000円

ディスプレイ明るく。

パソコンライト
PL-5101 (BR) (GY)

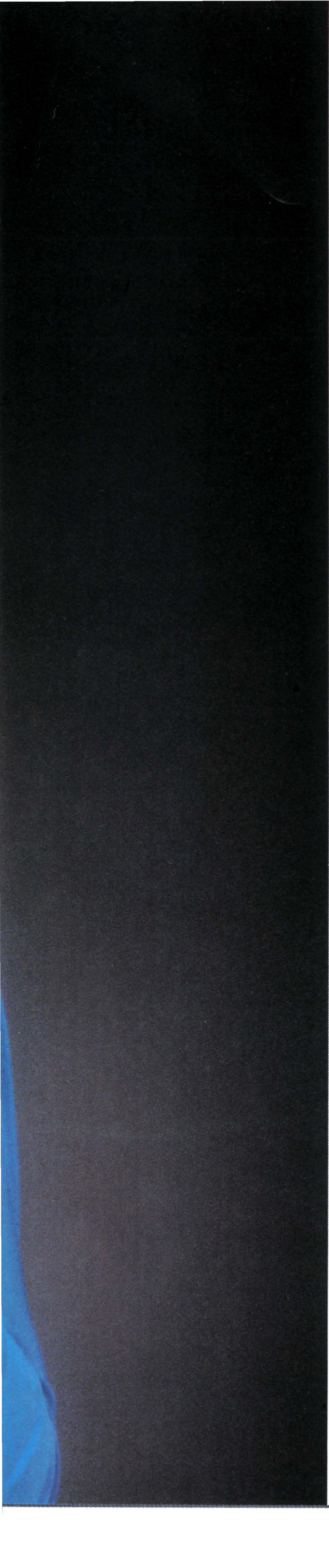
C(BR)644-3001・(GY)644-3002

●15Wレフレクタ・サンホワイト5蛍光ランプ(パソコンライト専用)●グロースタータ式…………………標準価格11,000円

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) ☎03-452-8000代

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社 158 東京都世田谷区玉川台2-33-1 ☎(03)709-8526

東京支店 ☎(03)403-1111
横浜支店 ☎(045)312-5521
名古屋支店 ☎(052)332-2411
大阪支店 ☎(06)305-3131
福岡支店 ☎(092)531-4333
札幌営業所 ☎(011)644-7411
仙台営業所 ☎(0222)61-2811
広島営業所 ☎(082)247-2200



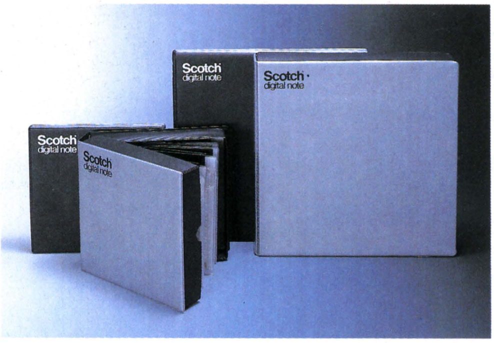
私タチハ、デジタルDJ。

情報処理、ホビー、ゲーム、コンピュータグラフィックと、パソコンは、いよいよマルチ時代へ入りました。同じ円盤を回すのでも、パソコンは知的DJ、デジタル ディスクジョッキーです。そこでフロッピーディスクは、スコッチです。1枚のフロッピーディスクには、大量の情報が記録可能。しかも、ランダムアクセスで、瞬時に必要な情報を記録、検索可能。パソコンのポテンシャルをフルに活用できます。

- 耐久性、電磁変換特性、コーティングの均一性、トラック位置精度、ヘッド摩耗、クリーン性の最重要6項目の特性が、理想的にバランス。
- 最重要6項目を結ぶ正六角形の領域を拡大。品質が飛躍的に向上。

スコッチ デジタルノート ケースプレゼント

いまスコッチ フロッピーディスク10枚お買いあげの皆さまに、使いやすさが評判のデジタルノート ケースをさしあげています。詳しくは、お近くの販売店にお問い合わせください。



コンピュータにワープロに
デジタルノート

新発売

Scotch®
floppy disk

3M

富士写真フイルム株式会社

いつになく、爽やかな朝の訪れ…

伸びをし、呼吸を整え、口笛を吹き、「おはよう、わが友フロッピー。」そして、わがいとしの……。

一瞬、昨夜打ち込んだ苦心のプログラムが、稲妻のように脳裏を走る。

この一枚のフロッピーディスクに、自分のすべての意志が、情念が込もっているのだ。そのすべてが

いとおしく、価値ある情報として、今、わが心を満たす。

…ここに、「一枚のFD」があり、まさに、新たな一日が始まろうとしている。

明日を担う若人たちの豊かな情報空間を飛翔する「信頼のメディア」、富士フイルムフロッピーディスク。半世紀にわたる「一瞬の情報記録への挑戦」の成果として開発され、高耐久性・高耐候性・高均質性など比類のない特性により、情報社会の進歩に大きくお役立ていただいています。

信頼のメディア

FUJI FILM FLOPPY DISK

富士写真フイルム株式会社　磁気材料営業部FD部
東京都港区西麻布2-26-30　〒106　TEL.(03)406-2327
☆お問い合せ・資料請求は、上記までどうぞ。

TOSHIBA

見たことあるか、27色。(タイリング機能)
聞いたことあるか、6重和音。

中間色もあざやかに表現する27色のスーパーグラフィックスが、創造力を刺激する。

カラーグラフィック画面は640×200ドット。高密度鮮明画面で、1ドットごとに8色までの演出が可能。さらにハードウェアタイリング機能(320×200ドット)により、中間色を含め27色まで表現できる。

6オクターブ、6重和音のダイナミックサウンドが、創造力を刺激する。

シンセサイザー用LSIを2個内蔵し、6オクターブ、6重和音を実現。6基のトーンジェネレーターがサウンドプレイをますますおもしろくする。2基のホワイトノイズジェネレータが、サウンドを劇的に演出。

●パック拡張ユニット(オプション)でシステムを拡大。オリジナルプログラムが開発できる。●DISK BASICなしで、そのままミニフロッピーディスクが使える。ROM、RAMパックもワンタッチ装着可能。●手持ちのパソピアの※ソフト、ハードが有効に活用できる。

※処理スピードが要求されるパソピア用マシン語プログラムをパソピア7で実行させると、処理スピードは遅い場合があります。
パソピア7の主な仕様●CPU:Z-80A・4MHz●RAM:64KB●ROM:16KB(IPL、BIOS)・32KB(BASIC)

多才な機能が、用途を多彩に拡げてくれる。使いこなすことが創造力だ。

創造に。
- オリジナルプログラム作成
- 資料ファイル作成

趣味に。
- データ資料管理
- 予想情報作成
- 作曲
- 演奏
- イラスト作成

学習に。
- パソコンの学習
- レポート作成(日本語ワードプロセッサ)
- 数式計算
- 学習のツール

ゲームに。
- シュミレーションゲーム
- ハイスピードグラフィックゲーム
- 多彩なゲームソフトを用意

家庭で。
- 住所録や電話番号のファイル
- カロリー計算
- 家計簿づけ
- 日本語ワードプロセッサ

会社で。
- スケジュール管理
- 売上集計
- 分析計算
- 統計資料作成
- 予算管理
- グラフ表示
- 日本語ワードプロセッサ

新登場
本体価格(PA7007) 119,800円

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

勝つ快感 PASOPIA 7

PASOPIAシリーズ
- パソピア16
- パソピア7
- パソピア
- パソピア5
- パソピアミニ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)507-6285

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)東京芝浦電気㈱OA機器事業部(03)507-6758・6759までお申し込みください。●パソピアをお試しになりたい方は、東芝パソコンサロン 札幌(011)221-5023/仙台(0222)24-7211/大宮(0486)51-1100/ 秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)711-1915/パソピア富山(0764)91-2877へ。

資料請求券
PASOPIA 7
ベーシック・10

先端技術をくらしの中に…エネルギーとエレクトロニクス E&Eの東芝

National
－技術でひらく 世界の繁栄－

つきあうほど

音声入力もできる（音声認識パナボイス《JH-600》と接続）
フロッピーディスクともつなげる
限りない発展性を秘めた
ファミリーパソコン《JR-200》

くっきり8色のカラー表示、3重和音、64種のユーザ定義図形機能…など数かずの特長で大好評のファミリーパソコン《JR-200》。ご家庭のカラーテレビ、専用カラーモニタのどちらにも直結でき、ホビー用に使ってよし、学習用に使ってよし…と、楽しみ方もいろいろ。RAMメモリー32Kバイトの大容量に加え、オプションとして新たに5インチミニフロッピーディスクユニット（320KB、両面倍密度、増設も可能）も用意。ホームユースにはもちろん、広くビジネス用にもお使いいただけます。

JR-200　　標準価格　79,800円

●別売専用カラーCRTディスプレイTX-12T1標準価格64,800円 ●別売5インチミニフロッピーディスクユニットJR-F01 標準価格 128,000円 ●JR-F02（増設用）標準価格118,000円 ●別売プログラムレコーダRQ-8300 標準価格18,000円 ●専用ジョイスティック 2本直結可能

科学技術計算やビジネス用に…
携帯に便利なB5サイズに
高度な機能を凝縮した
ハンドヘルドコンピュータ《JR-800》

科学技術計算に、ビジネスの情報処理に、学習・ホビー用に…と幅広く活用できるのがこの本格的ハンドヘルドコンピュータ《JR-800》。いつでもどこでも使える重さ710g（乾電池含む）、B5サイズ（幅260×奥行143×高さ34mm）の小さなボディにパソコンなみの機能を凝縮。たとえば大きな表も描ける大容量8行液晶表示。高度な科学技術計算も正確にこなす単精度10桁、倍精度20桁の高精度。8種類の異ったプログラムの独立管理が可能。さらにRAM16Kバイト、ROM20Kバイトの標準装備など、まさに"持って歩ける高性能"です。

JR-800　　標準価格　128,000円

●別売グラフィックプリンタJR-P20 標準価格34,800円 ●この《JR-800》は、新発売の音声認識パナボイス《JH-600》と直接つないで、音声によるプログラムの入力やコントロールが可能です。

パーソナルコンピュータ

に高性能…JRシリーズ。

《JH-600》

●「ひらけゴマ!」がパソコンで…

さて、この《JR-200》の新しい発展性をご紹介いたしましょう。新発売の音声認識パナボイス《JH-600》との接続(RS-232Cユニットを使用)で、なんと音声によるプログラム入力やコントロールが可能になったのです。つまり一度、自分の声でプログラムの命令語などを登録しておけば、あとはキーボードにふれることなく"RUN"、"PRINT"…と呼びかけるだけでパソコンを自由にコントロールできるというわけです。

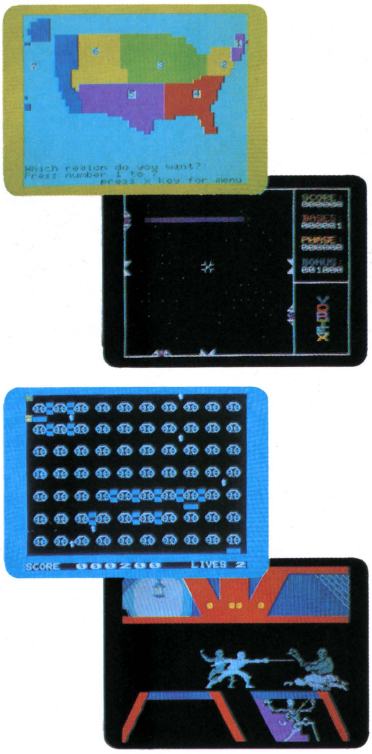
●電子メモ(62項目記憶)、高級音声合成電卓、さらにはシステムコントローラとしても…

ところでこの《JH-600》は、パソコンの音声入力装置(RS-232C適合シリアルコネクタ端子によりパソコンなどと接続。JR-800専用端子によりJR-800と接続)以外にも「電子メモ」や「高級音声合成電卓」としてのアプリケーションも備えた便利な一台。またパラレル(6bit)のBinary出力端子を有し、外部の任意の機器の音声コントロールも可能。「システムコントローラ」としてHA(ホームオートメーション)のさきがけとなるものです。

ナショナル音声認識パナボイス

JH-600 標準価格**135,000円**(マイクロホン別売)

■美しい画面で、プログラミングも容易



●《JR-200》を使用して作ったプログラム画面例

こちら初心者大歓迎の
手軽なBASIC学習機《JR-100》

ナショナル
パーソナルコンピュータ

ナショナル
松下電器
松下通信

●お問い合わせは……松下通信工業㈱ 電卓事業部MB係 〒226 横浜市緑区佐江戸町600 電話(045)932-1231(代表)

●ナショナルクレジットも、ご利用下さい。●JRシリーズご購入の際は、販売店名など記入事項をご確認のうえ、必ず「保証書」をお受け取り下さい。

ナショナルショウルーム へお気軽にどうぞ。多数の製品をご自由にお試しいただけます。●梅田阪神 電話(06)345-4161 ●京都(075)223-2281 ●テクニクスギンザ(03)572-3871 ●札幌(011)221-8090 ●仙台(0222)65-1111 ●山形(0236)24-2100 ●宇都宮(0286)37-2222 ●横浜(045)641-2031 ●新潟(0252)41-7133 ●静岡(0542)47-5121 ●名古屋(052)951-6211 ●神戸(078)391-4110 ●山陰(0852)26-2121 ●広島(082)244-2181 ●四国(0878)51-3333 ●北九州(093)531-5227 ●福岡(092)473-7891 ●熊本(0963)54-2841

BASIC

is Best Communication.

まずBASICを制覇(マスター)する。パソコンとの対話はそこから始まります。

COMMODORE 64

BASICとは、Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Codeのこと。つまり初心者向けの多目的な命令語を言います。BASICを使いこなせたら、パソコンはグーンと身近かになる。コモドール 64を使いこなせたら、コンピュータをより鮮明に理解できる。コモドール 64は、BASICマスターのマニュアルマシン。持てる限りのノウハウを完全に凝縮したコモドールの自信作です。だから、まずBASICから。だから、コモドール64で。

近未来の夢は、そこから実現します。──さらに ●複雑なテクニックぬきで超迫力グラフィックがプロデュースできるスプライト機能(VICⅡチップ)●最少のプログラムでオリジナルサウンドをらくらく創造。驚異のシンセサイザ機能(SIDチップ)。2大特長はパソコンを知りつくした人にとっても超魅力。

COMPUTER OF THE YEAR

EXPRESS

記念キャンペーン実施中。

※いま、英国で10万本以上のベストセラー

'82の最高名誉賞"Computer of the Year"を受賞したコモドール。信頼のハイクオリティ&リーズナブルプライスを全世界に実証する出来事でした。そしてもうひとつ、日本総発売元がmuminに変わりました。これを記念し感謝の意をこめて、ただ今キャンペーンを実施中。コモドール64お買上げの方に①パソコンのA to Zとプログラム作成が簡明に説かれたBASICテキストおよび②テキストに即したデモソフト(サウンド・カラー・グラフィックス・スプライト機能を含む)や、理解しやすい対話式クイズソフト、ドリルソフトなど全17のプログラムを収めたソフトカセット2本、さらに③フローチャート作成用のテンプレートをセットして、無料プレゼント！期間は10月15日まで。好評を博し続行中。お早めにどうぞ。

●記念キャンペーン実施店は……

九十九電機㈱　上新電機㈱ J & P　マイコンショップCSK　パスカル　FBシステム　真光無線㈱　関東電子　㈱船橋そごう3F　コムスポット　共立　カトー無線　せいでん　第一産業㈱　カホパーツセンター　ヒエン堂　コバヤカワ電器　トヨムラ　㈱シンプル　マイコン・ベース

●カタログご希望の方は60円切手同封のうえ、㈱ムーミンまでお申込みください。

commodore COMPUTER

mumin CORPORATION

日本総発売元　株式会社ムーミン

〒108 東京都港区芝4-7-7 田町アネックス　TEL (03)455-6161(代)

大阪支社　〒542　大阪市南区長堀橋筋1-45-1 日生長堀橋ビル TEL (06)251-4001

白兵戦、戦車戦と、次々に展開する戦闘場面。ウォーゲームの決定版です。画面は、地雷原、谷間戦、草原戦、砂漠戦と次々に打ち勝ちながら前線を突破して、敵陣地占領でPART I。つづいてPART II、IIIと進攻します。画面が進むにつれ、ますます激烈な戦闘場面が展開。果して君は迫まりくる敵を撃破し、敵陣を攻略することができるか。〈適応機種〉●PC-8801●MZ-2200 2000●X-1発売中

★フロントライン

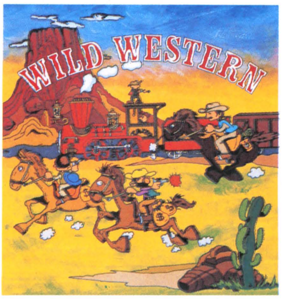
¥4,500(カセット版)
¥7,500(5インチフロッピー版)

遂に超大物ソフト登場。ニデコムソフト第2弾はタイトーテーブルゲームシリーズ。ニデコムソフトと株式会社タイトーが提携、ハードウェアの限界に挑む高度なマシン語を駆使して開発された、高速オペレーションによる史上最強のゲームソフトです。あのゲームセンターでおなじみのタイトーテーブルゲームが、いまから君たちの家庭を侵略する。

★スペースクルーザー

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5インチフロッピー版)

UFO連隊、アステロイドゾーン、エイリアン群、クレーター基地をパルサー砲で次々に撃破。敵惑星を壊滅させる大宇宙クルージングゲーム。〈適応機種〉●FM-7 8発売中。●PC-8801●MZ-2200 2000●X-1近日発売。



★ワイルドウェスタン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5インチフロッピー版)

次々に襲ってくる列車強盗を倒す痛快な迫力満点の西部劇。拳銃でギャングどもを倒しながら、馬から列車へ、列車から馬へタイミング良く乗り移ってください。シェリフはサボテン、岩、列車などに当たると落馬してしまいます。無事、列車を目的地まで守りぬいてください。〈適応機種〉●PC-8801●FM-7 8●MZ-2200 2000●X-1近日発売。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。

コンボイ5000、Uボート、キングアウト〈PC-8801、FM-7/8〉/キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル〈X-1〉/三次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各¥3,000～¥3,500

お詫び:「キーボードトレーニング」にバグがありました。交換させて頂きますので、ソフト情報センターまでお問い合わせください。

株式会社 ニ デ コ

■ニデコ・ソフトセンター
〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F(中央営業所電子機器課)☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター
〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F(コンピュータプラザ・ニデコ)
☎03(251)8061代
■本社
〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代
中央営業所電子部品課/立川営業所/横浜営業所/水戸営業所/諏訪営業所/いわき出張所/高崎出張所/上田出張所/静岡出張所 ●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。/ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

資料請求券 S B M 10

YDKシステムセンター　新都心・新宿NSビルに430m²のビッグなマイコンショップ

YDK お楽しみ 福袋プレゼントセール

全館FRESH UP! 全商品YDKスーパープライスで大奉仕中

YDK テレショップ

電話一本・ハガキ一枚で即納品!!

全国どこでも特別価格でハード・ソフトをお届けします。どこよりも格安です。長期60回まで分割可能なYDKクレジットや会社・商店にとって有利なリースもご利用いただけます。

★先着200名様★

お買上げの方にもれなくレジャー用品、文房具、ソフト、教本など盛りだくさん。YDKお楽しみ福袋プレゼント。（掲載商品に限ります。）

日本初のフルサポートシステムを採用
- ●パソコン110番 何でも相談室(会員専用) AM10:00〜PM11:00
- ●ハードスピード修理、スペア機も用意
- ●YDKセミナー、スクール (BASIC入門／初級／中級 上級／ワープロ、ビジネス応用セミナー〈スケジュールはお問い合せ下さい。〉)

NECシリーズ

PC-8001mkII

名機PC-8001を磨きあげて画期的大改良　本体 ¥123,000

●本体●12″カラーモニタ●データレコーダ●カラーケーブル●YDKオリジナルマイコンラボ(36,000円の品)サービス

YDKスーパープライス **¥213,000**

クレジット例①頭金0円初回10,250円 4,700円×59回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回4,730円 3,800円×35回ボ2万×6回

ハンドヘルドパソコン

PC-8200シリーズ

本体内になんと最大128Kバイト。本格的ハンドヘルドパソコンです。

●本体PC-8201

標準価格 **¥138,000**

YDKスーパープライス

頭金0円 初回3,702円 3,000円×53回 ボ0円

新発売

PC-6001mkII

本体 ¥84,800

話せる、漢字る、カラフる、パピコン PC-6001が大変身! シルバーメタリック、の2色。

●本体●カラーモニタ●データレコーダ●ディスプレイ置台●カラーケーブル●YDKオリジナルマイコンラボ(33,600円の品)サービス

YDKスーパープライス **¥160,000**

クレジット例①頭金0円初回3,600円 3,600円×59回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回5,100円 4,300円×23回ボ2万×4回

PC-9800シリーズ

NECのキャリアを生かした高性能。パワフル16ビットパソコン。

●本体PC-9801●14″高解カラーモニタPC-8853N●漢字ROMボード●漢字プリンタNM-9100RO●ケーブル●8″FDD PC-9881

合計標準価格 **¥1,121,500** ➡ YDKスーパープライス ディスケット10枚サービス

頭金0円 初回16,835円 11,100円×59回 ボ7万×10回

PC-8800シリーズ

184Kバイトのメモリを標準実装。すべての機能がハイレベル。

●本体PC-8801●漢字ROMボード●TOEI 14″高解カラーモニタFT C-1435●カラーケーブル●プリンタPC-8824●漢字ROMボード●5″FDD PC80S31●システムディスク

合計標準価格 **¥784,800** ➡ YDKスーパープライス マイコンラボ36,000円サービス

頭金0円 初回14,810円 9,000円×59回 ボ4万×10回

シャープ パソコンテレビX1

コンピュータと映像のクロスオーバー。

初のスーパーインポーズ機能 ゲームソフトも日毎に多彩

本体+14″カラーディスプレイ+グラフィックRAM ¥300,000

●ご希望ソフト5本サービス

YDKスーパープライス **¥260,000**

クレジット例①頭金0円初回8,800円 5,800円×59回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回5,600円 5,400円×35回ボ2万×6回

富士通 FM-7

先進技術が無中にさせるヒット作。

本体 ¥126,000

●本体●12″カラーモニタ●データレコーダ●カラーケーブル●ソフト5本サービス

YDKスーパープライス **¥213,000**

クレジット例①頭金0円初回9,440円 5,600円×47回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回5,350円 5,200円×23回ボ3万×4回

東芝 ミニフロッピーディスク LFD-550PC

＊PC-9801用 ＊PC-8801用 ＊PC-8001MK II用

●LFD-550PC ●ケーブル ●システムディスケット

合計標準価格 **¥160,000** ➡ YDKスーパープライス ディスケット5枚サービス

頭金0円 初回6,600円 3,000円×59回 ボ0円

新製品コーナー

Canon X-07

バッグにもすっぽり収まるA5サイズ。どこでも持ち運び自由の高性能ハンディパーソナルコンピュータ。

●本体 ●サーマルプリンタ

合計標準価格 **¥89,800**

↓ YDKスーパープライス

頭金0円 初回5,804円 4,500円×19回 ボ0円

HITACHI ベーシックマスターMARK5

HITACHI PERSONAL COMPUTER

フルグラフィックで高いコストパフォーマンスのフルセット

●本体 ●14″高解カラーモニタ●3″コンパクトFDD●感熱プリンタ●I/Oカード●システムディスク

合計標準価格 **¥450,800**

↓ YDKスーパープライス コンパクトディスケット5枚サービス

頭金0円 初回11,745円 5,900円×59回ボ2万×10回

三菱 MULTI8

遊ぶ楽しさに活用する楽しさをプラスした、マルチ8。

●本体●14″カラーモニタ ●漢字ROMカートリッジ●モニタケーブル ●データレコーダユニット

合計標準価格 **¥281,500**

↓ YDKスーパープライス ソフト5本サービス

頭金0円 初回8,085円 6,100円×29回 ボ3万×5回

シャープ MZ-2200

8色カラー・対応グラフィック標準装備。自由に組めるコンポタイプMZ、登場。

●本体●12″専用カラーモニタ●データレコーダ

合計標準価格 **¥249,800**

↓ YDKスーパープライス ソフト5本サービス

頭金0円 初回8,012円 5,500円×29回 ボ2万×5回

お出かけ下さい世界の名所

新宿駅南口より徒歩8分

全国完全無料配送! フルサポートのYDKなら後々安心です。

お申し込み方法

①商品名(メーカー、型番) ②合計標準価格（＊標準価格を記入してもYDKスーパープライスのお取り扱いにします。）③お支払い方法(クレジット／現金) ④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望額 ⑤お名前 ⑥年齢 ⑦ご住所 ⑧電話番号 ⑨ご職業 ⑩他、ご意見、ご希望、ご提案などを官製葉書にご記入の上、右記宛ご郵送下さい。

便利なクレジットをご利用下さい。

クレジットは断然有利、低利のYDKクレジットを!

お金のやりとり一切なしで商品がお手もとに。★記載のクレジット支払い例以外に1回から60回まで可能です。ご遠慮なくお問い合せ下さい。御振込銀行／住友銀行新宿新都心支店普通103379株式会社ワイ・デー・ケー

お問い合せ・お申し込みは

YDKシステムセンター

MB10係まで

☎03-342-2441(代)

〒160 東京都新宿区新宿NSビル1F

EPSON

ビジネス用から、学習、ボビーそして家庭用までますます充実した専用ソフトウエア集。

EPSON BASICをフル活用したソフトウエアが揃いました。買ったその日から、機能を充分活かせる充実したプログラムの数々。用途に合わせてお選びください。

市販のソフトだけでは物足りないというパソコン通に。HC-20の奥深さを追求する資料集。

デスクタイプのパソコンと同レベルの性能を持つHC-20。BASICはもちろん、機械語も容易に組めます。徹底研究した資料集も、ぞくぞくと発行されています。

① 日本ソフトバンク社発行の「HC-20」専用情報誌。創刊号から数えてすでに4号、毎号ホットなハンドヘルド活用法を満載。各￥480

② CPU6301搭載のHC-20だから、機械語もマスターできます。基礎知識から応用テクニックまで徹底研究￥2,900 新紀元社刊

③ 初歩のBASICから、使えると便利なBASIC命令までEPSONBASICの入門書￥2,200 新紀元社刊

④ HC-20専用プログラムライブラリ。オペレーションの解説もわかりやすい初心者必携の一冊。￥2,800アスキー出版刊(本書のプログラムをマイクロカセットで発売中。各￥3,000)

⑤ 技術評論社の「HC-20、100%活用法」￥2,200題名のとおりHC-20の能力をフルに活用するやさしい解説書

⑥ 清文社出版の「携帯用コンピュータによる・新しい会計システム」￥1,500 会計事務でのHC-20の活用法を詳しく解説(本書のプログラムをマイクロカセットで発売中。)

⑦ コンピュータの楽しさが1題1題増していくHC-20専用「プログラミング300題」日刊工業新聞社発行 ￥1,300

⑧ HC-20の基礎から応用まで8週間でマスターするためのテキストブック。ギャルド社発行　全9冊組￥2,500

●エプソンHC-20、100%活用キャンペーン展開中。　HC-20、100%活用セット ￥158,000

●HC-20●マイクロカセットドライブ●マイクロカセット3本●「HC-20、100%活用法」、「HC-20 BASIC8週間」の指導書をセット。全国ショップで展開中。

エプソン株式会社
●本社／〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 ☎02635-2-2552(代)

エプソン販売株式会社
●本社／〒160東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル内私書箱6109号☎03-348-7121(大代)・大阪支店／〒530大阪市北区西天満4-14-3住友生命御堂筋ビル11階☎06-365-5071・名古屋営業所／〒460名古屋市中区金山1-12-14 ☎052-331-5486・札幌営業所／〒060札幌市中央区北1条西2丁目札幌時計台ビル6階☎011-222-2821・仙台営業所／〒980仙台市本町1-12-12山万ビル6階 ☎0222-63-3691・長野営業所／〒390松本市深志2-2-9加納ビル2階☎0263-36-7251・広島営業所／〒730広島市中区幟町3-1第3山県ビル4階☎082-223-2811・福岡営業所／〒812福岡市博多区博多駅前3-4-8 ☎092-471-0761

●詳しい資料のご請求は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、もよりのエプソン販売までお申込みください。

HC-20
資料請求券
マイコンBASIC
マガジン

池袋東口に待望のマイコン大型サービス店　良心的営業方針は熱烈大好評！

マイコンセンター60

下記の組合せは、ほんの一例です。本当に納得のゆく機種や組合せをご指定下さい。すべて断然ご有利なウルトラプライスにて皆さんの夢多きパソコンライフへの　一助とさせていただきます。

1周年特価

RGB14"カラーディスプレイ・データーレコーダー付
夢のジョイント価格 ※頭金なし・ボーナスなし・48回払い

品　　計	標準価格合計	特　　価	月　　々
NEC PC-8001mkII	207,400円	182,000円	4,900円
富士通 FM-7	210,000円	185,000円	5,000円
TOSHIBA PASOPIA 7	204,200円	172,000円	4,600円
HITACHI MARK5	202,400円	172,000円	4,600円
三菱 MULTI8	210,600円	185,000円	5,000円

開店1周年記念　フロッピーディスク・プリンター祭り

			標準価格		特　価
フロッピー	TF-20	Aセット PC用	￥178,000	→	￥143.400
		Bセット FM用	￥182,000	→	￥147.400
	LFD(東京電子科学)				
		Cセット PC用	￥160,000	→	￥129.400
		Dセット FM用	￥170,000	→	￥137.000
プリンター	RP-80	Eセット PC用	￥96,500	→	￥77.200
		Fセット FM用	￥95,800	→	￥76.600
	FP-80	Gセット PC用	￥161,300	→	￥129.000
		Hセット FM用	￥156,600	→	￥125.200
	FP-80K	Iセット PC用	￥201,300	→	￥161.000
		Jセット FM用	￥196,600	→	￥157.200

フロッピーディスクには、ケーブル・システムディスク付、又、ディスケット5枚サービス！
プリンターはケーブル付。プリンター用紙1000枚サービス！！！

NEC PC-6001mkII

いま機能は知覚領域へ
話せる　漢字る　カラフる

- 本体……………………84,800
- モニター(PC-60M43)65,800
- DR(PC-2081)………16,800

合計標価 ￥167,400
頭金0円㊌0円　36回月々5,100円

シャープ MZ-2200

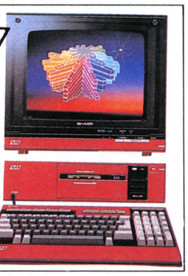
グリーンか、カラーか。カセットか、フロッピーか……。

自由に組めるコンポタイプMZ、登場。

- 本体…………………128,000
- モニター(MZ-1D15)‥72,000
- DR(MZ-1 2)…………19,800

合計標価 ￥219,800
頭金0円㊌0円　月々6,700円×36回

シャープ パソコンテレビ X1



いまコンピューターと映像のクロスオーバー

X1が誇る数々の素晴らしい機能、映像が一気に面白くなる。■多画面切換え■図形や文字の色が瞬時変更機能■任意の面の色づけが簡単■8オクターブ3和音のシンセサイザー音が楽しめる。

- パーソナルコンピュータ＋キーボード …CZ-800C標準価格155,000円
- 14型カラーディスプレイテレビ …CZ-800D標準価格113,000円
- グラフィックRAMCZ-8GR

標準価格合計300,000円➡1周年特価258,000円
頭金0円月々5,300円×48回㊌1万×8回

SONY SMC-70

SONYらしさがパソコン技術にも

合計標価 869,600円
⬇
ウルトラプライス
頭金0円月々9,900円×60回 ㊌5万×10回

- SONY SMC-70 ●プリンターSM-7020(ケーブル込)
- 2Drマイクロ F.D.D ●カラープロフィールファインKX-13HG(ケーブル込)
- テンキーSM-7060
- 3.5マイクロディスケット10枚
- 用紙1000枚 ●CPM ●ディスクBASIC

SEGA　SC-3000　標準価格29,800円➡ ウルトラプライス

バンダイ RX-78　GUNDAM　標準価格59,800円➡ ウルトラプライス

NEC PC-9801

本格派に(ビジネス・学術向き)最新16ビット機

- PC-9801 ●漢字9801
- カラーPC8853K
- 漢字プリンターNM9100RO
- 8標準F.D.D PC-9881
- 8ディスク日本語ワープロ
- 用紙1,000枚サービス
- 8両倍ディスケット10枚サービス

合計標価1,178,200円➡ ウルトラプライス
頭金0円月々12,500円×60回㊌7万×10回
リース例6年リースで月額20,570円

富士通 FM-11

ROM
16ビット・8ビット両用機(CP/M実装)

- FM11-EX(CPM-86、F-BASIC、簡易言語(FMCAL)
- 専用高解像カラー(MB27311)
- プリンター(MB27403) ●増設FDドライブ(MB27609) ●漢字

合計標価854,400円
⬇
ウルトラプライス
頭金0円月々9,900円×60回㊌5万×10回

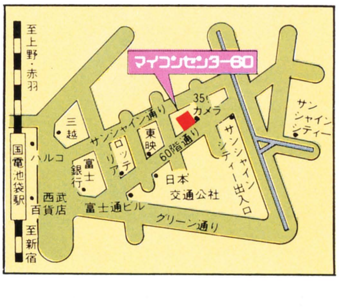
お電話1本、お葉書1枚で！！ 全国即納システム (配送料は完全無料)
理想の機種や組合せが決まりましたら、さっそくお電話か、お葉書で、お申し込み下さい。

●日本一安いクレジット1回〜60回までの自由自在
ご来店、熱烈歓迎！　朝10:00から、夜8:00まで！

お申し込み方法 (※②は定価合計でも自動割引されますから、ご安心下さい。)

①商品名(メーカー、型番)②合計金額③お支払方法(クレジット　現金又はリース)④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望⑤お名前⑥年令⑦ご住所⑧電話番号⑨お職業⑩他、ご意見、ご希望などを官製葉書に、ご記入の上下記宛ご郵送下さい。お金のやりとりは1円もなしでも、お手元に全品が揃います。(頭金0円のとき)●銀行振込ご利用の方は住友信託銀行池袋支店 普通口座No.2706052にお振込下さい。 ※送金手数料は差引OK　※口座名：㈱マイコンセンター

お問い合せ　お申し込みは　**マイコンセンター60** BJ係　☎03-980-1360(代)
〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5 (サンシャインシティー出入口前)



クリエイティブな若いハートを熱くするマルチ8。ホビー、学習、ビジネスと、自由につき合えば、君の世界は拡がる。

熱中、作曲、伴奏。三重和音の自動伴奏で作曲・カラオケが楽しめる。
挑戦、コンピュータグラフィックス。640×200ドット。8色の色指定可能。
ワープロもおまかせ。漢字ROM(オプション)の装着でワープロに変身。
新・学習法。楽しく勉強できる学習ソフトは英・数から国・社まで充実。
最新ゲーム。クリエイティブな遊び心を充たす最新ゲームソフトが充実。
ビジネストレーニング。自宅でパソコンに強くなればビジネスも安心。
豊富なマシーン語サービス。高度なプログラムも、自由に組むことが可能。

三菱パソコン MULTI8

本体価格¥123,000 別売周辺機器(●グリーンディスプレイモニタ●カラーディスプレイモニタ●ミニフロッピーディスクユニット●標準データレコーダユニット●プリンタ装置)
(簡易言語ソフト付)

マルチ・ポート パーソナル・コンピュータ　五反田 (03) 490-7611　大阪 (06) 202-2816　名古屋 (052) 565-3100　広島 (082) 248-5260　福岡 (092) 721-2301

資料ご請求は各地のマルチ・ポート又は本社パーソナルコンピューターへ。
三菱電機株式会社〒100東京都千代田区丸の内2-2-3 本社パーソナルコンピュータ部(03) 218-3543又は右記支社へ ●札幌(011) 212-3738 ●仙台(0222) 64-5656 ●新潟(0252) 41-7220 ●金沢(0762) 52-8821 ●名古屋(052) 565-3257 ●大阪(06) 347-2421 ●姫路(0792) 88-0561 ●広島(082) 248-5260 ●高松(0878) 51-0004 ●福岡(092) 721-2346
本社機器事業部(03) 218-2816又は右記営業所へ ●札幌(011) 212-3787 ●仙台(0222) 64-5742 ●新潟(0252) 41-7227 ●東京(03) 459-5692 ●埼玉(0487) 73-7531 ●金沢(0762) 52-1154 ●静岡(0542) 51-2855 ●名古屋(052) 565-3344 ●大阪(06) 347-2868 ●広島(082) 248-5445 ●高松(0878) 51-0000 ●福岡(092) 721-2233
お客さま相談センター ●札幌(011) 212-3737●仙台(0222) 66-5711●大宮(0486) 65-8211●松戸(0473) 68-9031●東京(03) 475-3110●横浜(045) 201-1415●金沢(0762) 52-1356●名古屋(052) 563-3110●大阪(06) 347-2687●広島(082) 248-5400●高松(0878) 22-3110●福岡(092) 721-2211

カタログ請求券
マルチ8
マイコンBASICマガジン
8310
あなたの電話番号をご記入ください

各機種対応、
本格的ソフトが登場

君のパソコンが、火を吹き、愛をささやく。

数で勝負だ“M5„カートリッジ14種類(14ゲーム)カセット15種類(30ゲーム)

“ゲームパソコンM5„のゲームソフトは、驚異的な44種類！この数がマニアに支持される所以といえるものですが、内容が充実しているからであることも、言うまでもありません。ゲームセンターなどですでにおなじみのものから、タカラが独自に開発したゲームまで、ランダムな種類で、つきないスリルと楽しみを体験することができるのです。あなたは「カセット」にするか「カートリッジ」にするかを選ぶだけ。カンタン操作で部屋がゲームランドに早変わりするわけです。さらに、“ゲームパソコンM5„は本格パソコンでもありますから、別売の「BASIC-G」「FALC」を活用して、ゲーム以外の楽しみ方もできるというメリットを備えています。

M5

(©NAMCO)

(©TREM)

(©KONAMI)

(© TAKARA)

ゲームカートリッジ 各¥4,800 ●ディグダグ●パワーパック●ワープ&ワープ●スーパーコブラ●プーヤン●ヘビーボクシング●リアルテニス●タンクバタリアン●ボスコニアン●ギャラックス●ガッタンゴットン●ムーンパトロール●ステップアップ●ワードメイズ

ゲームカセット 各¥1,800 ●A-1 スネーキー／バリアアタック●A-2 ジョギング／サイドワインダー●A-3 ソリティア／ハノイの塔●A-4 スリーサークル／ナンバーサーチ●A-5 ブラックジャック／スロットマシーン●A-6 地球最期の日／ミニスタートレック●A-7 相性バイオリズム／ミュージックトーン●A-8 バリケード／カウボーイ●A-9 リフレクション／レインボーブロック●A-10クロスファイアー／クラッシュラリー●A-11 3D スカッシュ／タッチダウン●A-12 スクイジー／クレーン●A-13 リバシー／ビッグメイズ●A-14 ユミちゃんのあっちむいてホイ／ユミちゃんのグラフィックパズル●A-15 スリーファイブ／メモライズ●以下も続々待機中です。

ゲームパソコンM5
Game personal computer

BASIC-G ¥4,800 FALC ¥4,800
ジョイコントローラー ¥10,000

セット価格49,800円

●セット内容①ゲームパソコンM 5本体②BASIC-Iカートリッジ③プログラムカセットテープ④AC電源ユニット⑤スイッチボックス⑥オーディオ接続ケーブル⑦RF ゲーブル⑧BASIC-Iテキスト

スケールが違う“PHOENIX„強力ゲームで新登場！

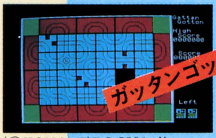
フェニックスシリーズ適合機種PC-6001、PC-8801(NEC)・FM-7(富士通)

「もっといろんなゲームにチャレンジしたい」こんなゲームフリークの熱い要望に応えて、タカラは新しく“フェニックスシリーズ„を発売します。内容も、より深い“遊び„を追求した、ゲームソフトとしてはかつてなかったスケールで——たとえば、TVでおなじみの「クイズダービー」や「人生ゲーム・ハイ・アンド・ロー」をはじめ、「原田知世の時をかける少女」など、バラエティーに富んだ種類を誇ります。また、初心者のための入門ソフト、「パソコン講座」も開発しましたから、ご家族全員で楽しむことができるのです。さらに、適合機種もPC-6001、PC-8801等の他、富士通のFM-7、シャープ系の機種などがあり、幅広いユーザーにご利用いただけます。

PHOENIX

(©円谷プロ)PC-8801 他

(©角川春樹事務所)PC-8801 他



(©KONAMI)PC-8801 他

(©TBS)PC-8801

フェニックスシリーズ ¥3000～¥3800

●ガッタンゴットン●ムーンパトロール●ワンダーホール●アップルーン●タイムトンネル●ファニーマウス●ドリームショッパー●ステップアップ●人生ゲームハイ&ロー●クイズダービー●ウルトラマン●原田知世の時をかける少女●パソコン講座●アップアップバルーン●火の鳥●キキララのおさんぽゲーム●クイックス●フイッシング

●順次続々開発中！お楽しみに！

パソコンショップ
販売代理店ENIX

PHOENIX

●ソフトプログラム『パソコン講座』シリーズ、『グラフィックせんせい(仮)』も近日発売！

TAKARA

信頼と創造の富士通

富士通

FMシリーズで動く
《オリジナル アームロボ》プレゼント

期間9/15〜10/31

興奮手づかみ、わしづかみ!

1等 オリジナル・アームロボ
CPU内蔵、F-BASICで動く、
あなたの第3の腕。最大高37cm。
制御には プリンタ・ケーブルをご使用ください。
(仕様は予告なく変更することがあります。)

2等 オリジナル・トレーナー
色もあざやか、タモリのイラスト入りトレーナー。

今、巷で大人気の富士通のパソコン《FMシリーズ》をお求めになると、抽選により、1等オリジナル・アームロボが200名様に、2等オリジナル・トレーナーは、なんと2,000名の方に当たります。この興奮のビッグ チャンス、にがすテはありませんぞ! 諸君。

1等 オリジナル・アームロボ ㈱MT樋川製

200名様

2等 オリジナル・トレーナー

2,000名様

応募要項　FMシリーズ(FM-7、FM-8、FM-11)の本体に添付された、アンケートはがきに必要事項をご記入いただくとともに、その裏面下部に、①アームロボ応募、②本体製造番号(S/N)の2点をご記入の上、昭和58年10月31日までにお送りください。(当日消印有効)　※当選の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

先端技術が夢中にさせる興奮パソコン。

FM-7 (セブン)
¥ 126,000(本体価格・簡易言語ソフト付)

高級ホビーからビジネスまでの多才パソコン

FM-8 (エイト)
¥218,000(本体価格)

ビジネス用途を大きく拡げる高級パソコン

FM-11 (イレブン)
EX ¥398,000
AD ¥338,000
ST ¥268,000
(3機種とも本体価格 EX・ADは簡易言語ソフト付)

富士通株式会社 半導体統轄営業部　〒105 東京都港区虎ノ門2-3-13 ☎(03)502-0161

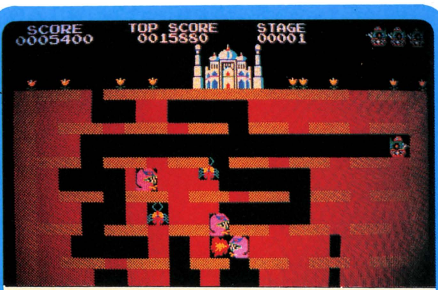
㊟この画面は、当社モニターで撮ったもので機種によっては異ります。

Hudson soft

ニューパッケージで新登場!!

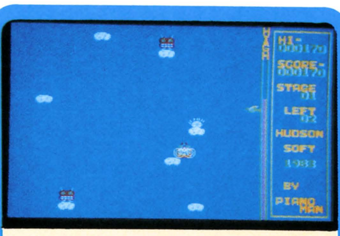
オールマシン語 ¥2,800

PC-6001mkII おしゃべりゲームソフト誕生!!

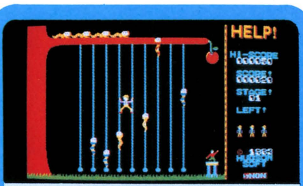


イタサンドリアス
地底タンクに乗って地中を走れ!

ヒヨコファイター
ヒヨコになってタマゴを食べよう!

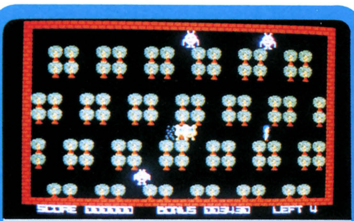


スカイダイバー
大空を1人じめ、あっ! ロケットが



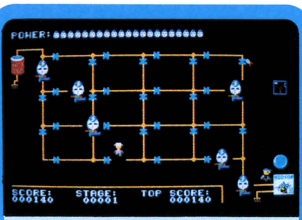
HELP!
ヘビとあなたの知恵くらべ

ベジタブルクラッシュ
野菜軍機と世紀の大決戦

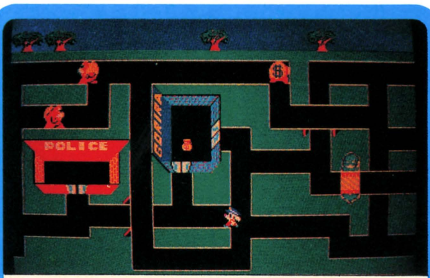


フィールドウォーズ
地雷をセットしてオバケをやっつけろ

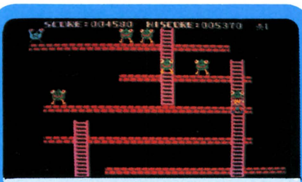
MJ-05
地球の運命を握るのはあなた!



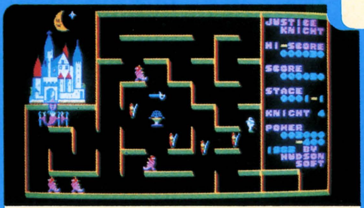
パワーフェイル
ハドソン開発センターを守れ!



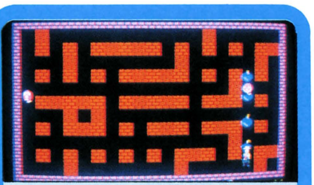
ポリスドッグ
小犬の警察官は力はなくても賢いぞ!!



来なさい!
エイリアンが家の中に大挙して攻めてきた



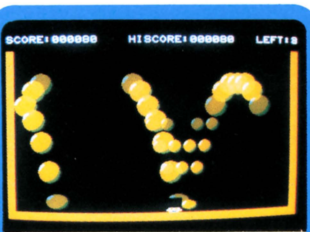
Justice Knight
マイコンはもうメルヘンそしてファンタジー



ボンバーマン
風船オバケをやっつけろ!

シーボンバー
シーボンバーとは海底基地を守る唯一の武器だ

ひつじや〜い
牧歌メルヘン調ゲームです



キャノンボール
さあ大変! タマの洪水だ

STEP企画第1弾

Honeybee Soft

3びきの子ぶたの大冒険

夢がいっぱいの楽しい童話の世界へ入ってみませんか？

パソコンテレビX1,FM-7,PC-6001mkII用

ストーリーブック付

あなたは、
STEP 1?・2?・3?

STEP 1

ここはお花畑。花のタネに水をやって花を咲せましょう。

花に水をあげると花の精になって飛んでいきます。

しかし、いたずら猿や猫が出てくるので水をかけてこらしめてください。

STEP 2

ここは森の広場。家を建てるための丸太をあつめましょう。

いじわるな猿が丸太を盗んでいきますから注意してくださいネ！

サルにバナナを投げて追いはらってください。

STEP 3

けれども仲間は好物を持っていかないとついて来てくれませんよ。

子ぶたがうさぎに森の仲間を集めるように命令します。

3びきの子ぶたの大冒険

マシン語各¥3,200

企　画：ハニービーソフト

監　修：深沢清澄

※この画面は、当社モニターで撮ったもので機種によって画面は異なります。

一度はじめたらやめられない
面白度抜群
オリジナルゲームソフト新登場！

シミュレーションゲーム「大石油王」

ついに出た！1人から4人まで楽しめる、ハイセンスの頭脳派シミュレーションゲーム。コツコツ行くか、大きく賭けるか、油田オーナーとしての君の手腕の見せどころ。様々なアクシデントを乗り越えて、君は500万＄の大石油王になれるか。

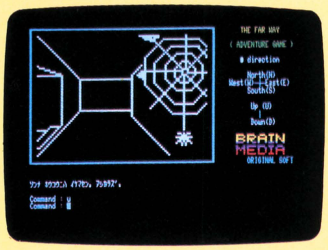
●PC-8801●FM-7
●パソピア7(テープ版)　￥4,600

リアルタイムゲーム「GALACTRON」

オールマシン語処理で超高速！

独特の動きを持つ5種類の敵が、次々と攻撃して来る宇宙戦ゲームの決定版！縦、横、斜め自在の砲撃をかわしながら、君は何面までたどりつけるか。

●PC-8801●パソピア7
(テープ版)　￥3,600



アドベンチャーゲーム「THE FAR WAY」

ある日、散歩のため外に出た。そこには見たこともない別の土地が横たわっていた。その瞬間、自分の家は消えうせ、あとかたもなくなっていた。この時、君のアドベンチャーは始まった。出口への道は遠く、そしてけわしい！

●PC-8001●PC-8001MKII、PC-8801(N-BASICモード)
(DISK版)　￥5,800

Brain Media ブレーンメディア

Brain Mediaでは、ソフトウェアの、うもれた傑作を世に出すお手伝いを致します。

★お問合せはラオックスコンピュータ事業部☎03-354-8571へ

LaOX

興奮度グー

OPEN!
マイコンコーナー続々誕生
★ハード・ソフトから周辺機器まで★

北浦和店	北浦和駅西口 線路際、徒歩2分	☎0488 33-8811
春日部店	春日部駅西口 市役所通り	☎0487 54-4171
川口店	川口駅東口 銀座通り	☎0482 56-0011
錦糸町店	総武線錦糸町駅 駅ビル4F	☎03 634-2131

MICOM・EXCHANGE
マイコンエクスチェンジのご案内

グレードアップは エクスチェンジで！

マイコンエクスチェンジとは、不要になったお手持ちのパソコンをあなたの希望価格で売買するために、売場スペースをお貸しするシステムのことです。(尚、展示料金など手数料が必要ですのでご了承下さい。)お申し込みや売価についてのご相談、システムの詳細については、下記取扱店係員にお申し付け下さい。

★エクスチェンジ取扱店/新宿店・マイコンショップ

マイコン教室 生徒募集中

PC-9800シリーズによる充実したカリキュラムで、女性インストラクターがわかりやすくご指導致します。尚、受講後もよく理解できなかった場合、何回でも無料で受講できます。案内書ご希望の方は、下記マイコン学院までお申し込み下さい。無料で郵送致します。

●基礎コース…￥5,000 ●演習コース…￥7,000
●中級コース…￥8,000 ●NOAT/Iコース・￥5,000
●IRISコース…￥5,000(以上1日6時間コース)
●ディスクコース…￥16,000(2日10時間コース)

マイコン無料説明会ご案内

●毎月第1・3土曜日●PM6:00～PM7:30

新宿マイコン学院
〒160 新宿区新宿3-15-16
新宿店8F・☎03(354)8571

LAMIC(ラオックスマイコンクラブ) 会員募集中！

3,000円以上のマイコン製品お買い上げの方ならどなたでもなれます。

会員特典
1.ソフトテープを会員特別価格で提供。
2.新製品発表会・工場見学会など催物にご招待。

便利でおトクなお支払い方法いろいろ

●商品は今スグお届け、お支払いは、あとでゆっくり

冬のボーナス一括払い！

今年冬½・来年夏½のボーナス2回払い

(但し、来年夏のお支払い時に、残額に対し3%の手数料を頂きますのでご了承下さい。)

●月々わずかなお支払いで、手続きも簡単

マイコンクレジット取扱中！

(30万円以上のマイコン製品お求めの方は、36・48・60回の長期で手数料も安い、マイコンクレジットがご利用頂けます。もちろん30万円以下でも3～30回払いのクレジットがご利用になれます。)

★各社クレジットカードもご利用頂けます。

募集
来春卒業予定者を対象に、マイコン販売員、ソフト開発員を募集致します。
大卒・高卒を問いませんご希望の方は会社案内を郵送いたします
マイコンに興味ある、やる気ある人材を求めています
★詳しくは当社人事部☎03-251-7091までお問合せ下さい。

マイコン取扱店は首都圏に24店舗
★当社指定区域内は無料配達致します。

東京地区

秋葉原 本店
国鉄秋葉原駅前 歩いて2分
☎03 253-7111

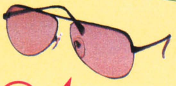
新宿店 マイコンシティ
新宿駅東口・靖国通り 伊勢丹会館並び
☎03 350-1241

サウンドショップ	秋葉原駅前 歩いて1分	☎03 253-7111
マイコンショップ	国鉄秋葉原駅 万世橋交差点そば	☎03 253-7111
三鷹店	新30m道路沿い 大沢交差点そば	☎0422 32-3741
吉祥寺店	吉祥寺駅北口 パーキングプラザ1・2F	☎0422 21-3471
調布店	京王線調布駅 北口踏切そば	☎0424 84-0211
荻窪店	国鉄荻窪駅北口 青梅街道沿い	☎03 398-5100

ーンとUP!

ゲームだけで満足できない方、パソコンをビジネスに有効に生かしたいとお考えの方に、
ワープロ機能を持たせるオリジナルパソコンワープロシステムを提案致します。顧客管理・
予算管理・名簿作成にと、ビジネスユースに新しい、そして強力な味方となります。
ホビーにビジネスにと一歩一歩拡がっていくパソコンの世界。
考えただけでも胸がワクワクしませんか。

OAディスプレイから、あなたの眼をまもる。



パソコンをお使いの方なら、誰でも経験する眼の疲労。そこでこのOAグラスをご使用になれば、眼の疲労の原因となる散乱光を除去し、必要な光のみを抽出することができるため、刺激を減少し、眼の疲労を予防します。

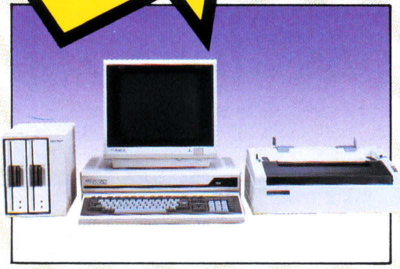
OAglass

定価 ¥15,000

ファッショナブルにフレームは4タイプ。有機レンズを使用、かるい。4タイプとも男女兼用タイプです。

BUSINESS

パソコンとワープロソフトを組み合せたオリジナルセット



プロフェッショナルビジネス98

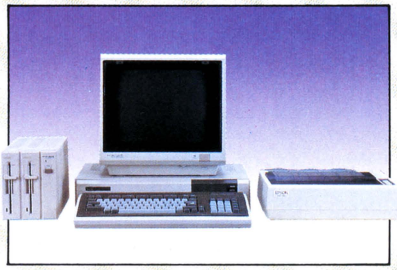
●本体(NEC/PC-9801)	¥298,000
●カラーディスプレイ(NEC/PC-8853N)	¥168,000
●8インチフロッピーディスク(NEC/PC-9881)	¥388,000
●プリンター(NEC/PC-8822)	¥234,000
●漢字ROM(NEC/PC-9801-01)	¥40,000
●データベースソフト(KPS/NOAT-1)	¥150,000
●ワープロソフト(ニチコン/漢神)	¥45,000

合計価格 ~~¥1,323,000~~

ボーナス併用60回払いの一例

- 頭金¥110,000　●初回金¥15,700
- 2回目以降分割払金・¥11,500×59回
- ボーナス時支払額……¥77,000×9回

★お支払総額 ¥1,497,200　**月々¥11,500**



スモールビジネス88

●本体(NEC/PC-8801)	¥228,000
●カラーディスプレイ(NEC/PC-8853N)	¥168,000
●5インチフロッピーディスク(NEC/PC-80S31)	¥168,000
●漢字ROM(NEC/PC-8801-01)	¥38,000
●プリンター(エプソン/RP-80)	¥89,000
●簡易言語(アスキー/N-CALC)	¥29,800
●ワープロソフト(SBC/PC-SWP)	¥39,800

合計価格 ~~¥760,600~~

ボーナス併用48回払いの一例

- 頭金¥60,000　●初回金¥11,340
- 2回目以降分割払金…¥7,000×47回
- ボーナス時支払額……¥52,000×7回

★お支払総額 ¥764,340　**月々¥7,000**

PC-6001MKⅡシリーズ

●本体(NEC/PC-6001MKⅡ)	¥84,800
●カラー16色ディスプレイ(NEC/PC-60M43)	¥65,800
●ケーブル(NEC/PC-60M91)	¥2,000
●データレコーダ(NEC/PC-6082)	¥19,800
●ディスプレイ台(ラオックス/LMS-8000)	¥8,000
●お好きなゲームソフト1巻(ハドソン)	¥2,800

合計価格 ~~¥183,200~~

20回払いの一例

- 頭金……¥16,000
- 初回金……¥10,320
- 2回目以降分割払金…¥8,400×19回

★お支払総額 ¥185,920　**月々¥8,400**

日本語ソール NOAT/1とは

NEC・PC-9801上で動作する、本格的なビジネス利用のための簡易言語です。データベース・グラフ・情報検索などに強力な機能を発揮、しかも日本語で対話を行なうだけという手軽さです。

●主な機能/データ形式の登録・情報検索・並べ替え・日本語文書作成・表集計・表作成・リスト作成・データの印刷など。

★お申し込み、お問い合せは、新宿マイコン学院☎03-354-8571へ

●ビジネスセットをご利用になりますと、こんなに便利です。

編集・校正が思いのままにでき、契約書・見積書・名簿などの文書も、簡単な操作で、きれいに印刷できます。しかもフロッピーに保存しておけば、同じ文章が何度でも活用でき、非常に便利です。

●ビジネスセットは、あらゆるビジネスユースに対応します。

顧客管理・在庫管理・給料計算・予算管理・伝票発行・名簿作成などあらゆるビジネスユースに対応。又仕事の合間に、疲れた頭をチョット休めるためにゲームに響じるなんてこともできるんですよネ。

★本店・新宿店にて地方発送承ります★会社で導入される場合はお得なリースをご利用ください。

地区	店名	所在	電話
埼玉地区	浦和店	浦和駅前 コルソ4F	0488 24-5311
埼玉地区	岩槻店	岩槻消防署近く	0487 57-2561
埼玉地区	わらび店	わらび駅東口 歩いて2分	0484 43-2161
埼玉地区	大宮駅ビル店	大宮駅ビル "ピノ"5F	0486 44-3551
千葉地区	市原店	五井駅前 ヨーカドー隣り	0436 21-5331
千葉地区	稲毛店	国鉄稲毛駅 東口そば	0472 53-2136
千葉地区	船橋ららぽーと店	船橋ららぽーと 専門店街2F	0474 34-3971
神奈川地区	厚木店オーディオ館	小田急線本厚木駅前 ヨーカドー隣り	0462 22-2722
神奈川地区	横浜伊勢佐木町店	横浜市中区 伊勢佐木町通り	045 261-1251
神奈川地区	大和店	大和電報電話局 隣り	0462 61-2011
神奈川地区	戸塚店	国道1号線沿い 戸塚消防署前	045 881-3161
栃木	小山駅ビル店	ファッションランド 小山駅ビル2F	0285 23-4652

★お求めは、お近くのラオックスへ……

laox

あなたのオリジナルな

NEC PC-6001MKII組み合わせシリーズ

Aセット PC-6001MKII（￥84,800）＋ツクモオリジナルソフト５本（￥12,500）
＋ジョイスティック（￥4,800）＋ASCIIゲームパック（￥2,800）
＝定価￥104,900➡特価￥**84,800**

¥126,000
（簡易言語ソフト付）

富士通 FM-7組み合わせシリーズ

Aセット FM-7＋家庭TV用アダプター＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥165,800➡特価￥**125,800**

Bセット FM-7＋14インチカラーモニターTV＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋
ツクモオリジナルソフト5本＝定価￥220,400➡特価￥**154,800**

Cセット FM-7＋NH-14DD（14インチ2000文字 ￥69,800）＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋
ツクモオリジナルソフト5本＝定価￥225,400➡特価￥**168,800**

Dセット FM-7＋NH-12D9（12インチ高解像2000文字 ￥99,800）＋専用データレコーダー＋
ツクモオリジナルソフト5本＝定価￥253,600➡特価￥**191,800**

※データレコーダーをKD-290に変更ご希望の方は￥125,000を加算した額が各合計特価になります。

¥123,000

NEC PC-8001MKII組み合わせシリーズ

Aセット PC-8001MKII＋家庭TV用アダプター＋データレコーダー サンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥162,800➡特価￥**122,800**

Bセット PC-8001MKII＋14インチカラーモニターTV＋接続ケーブル＋データレコーダー サンヨー11DR＋
ツクモオリジナルソフト5本＝定価￥217,400➡特価￥**153,800**

Cセット PC-8001MKII＋NH-14DD（14インチ2000文字 ￥69,800）＋接続ケーブル＋データレコーダー サンヨー
11DR＋ツクモオリジナルソフト5本＝定価￥222,400➡特価￥**166,800**

Dセット PC-8001MKII＋NH-12D9（12インチ高解像2000文字￥99,800）＋データレコーダー サンヨー11DR＋
ツクモオリジナルソフト5本＝定価￥250,600➡特価￥**189,800**

※データレコーダーをKD-290に変更ご希望の方は￥107,000を加算した額が各合計特価になります。

NEC PC-8801組み合わせシリーズ

Aセット PC-8801（￥228,000）＋家庭TV用アダプター＋PC-8801-01（漢字ROMカード）＋ツクモオリジナルソフト5本
（￥15,000）＝定価￥294,500➡特価￥**208,000**

Bセット PC-8801＋14インチカラーモニターTV（￥67,800）＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥335,600➡特価￥**238,000**

Cセット PC-8801＋TX-12M2（高精細度カラーモニターTV￥99,800）＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋ツクモオリジナルソフト5本
＝定価￥367,600➡特価￥**274,000**

Dセット PC-8801＋FTC-1435（高解像度カラーモニターTV 640×400ドット ￥116,000）＋PC-8801-01＋接続ケーブル＋
ツクモオリジナルソフト5本＝定価￥398,800➡特価￥**294,000**

専用データレコーダー PC-6082を同時にお求めの方は￥19,800を加算して下さい PC-6082をお求めの方には、もれなく専用生テープ10本（￥3,000）をプレゼント!!

東芝 パソピア7組み合わせシリーズ

Aセット パソピア7（￥119,800）＋家庭用TVアダプター（￥13,000）＋データレコーダー
（￥12,800）＋ウルトラ4人麻雀 他ソフト（￥6,800）
＝定価￥152,400➡特価￥**132,000**

Bセット パソピア7＋14インチ中解像モニターTV（￥67,800）＋ケーブル（￥1,800）＋
ウルトラ4人麻雀 他ソフト＋データレコーダー
＝定価￥209,000➡特価￥**167,000**

日立 レベル3マークV 組み合わせシリーズ

Aセット マークV（￥118,000）＋家庭TV用モジュレーター＋ツクモオリジナルソフト3本
＝定価￥140,500➡特価￥**118,000**

Bセット マークV＋14インチカラーモニターTV＋ツクモオリジナルソフト3本
＝定価￥194,800➡特価￥**146,800**

三菱 マルチ8組み合わせシリーズ

Aセット マルチ8（￥123,000）＋家庭TV用モジュレーター＋
データレコーダー サンヨー11DR＝定価￥149,300➡特価￥**123,000**

Bセット マルチ8＋14インチカラーモニターTV＋データレコーダー サンヨー11DR
＝定価￥203,600➡特価￥**152,800**

通信販売のお問い合せは 03(251)9911へ 荷作送料￥2,000

☆御注文商品の中、未着の品物がございました時は、通販受付電話究に納品書No.をお知らせ願います。
☆商品の詳しい取り扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

組みあわせでも超特価

CASIO FP-1100 組み合わせシリーズ

本体 CASIO FP-1100	¥128,000
家庭TV用アダプター	¥12,000
FP-1100ペーパーウェア	¥1,300
ツクモオリジナルソフト5本	¥15,000

合計定価 ¥156,300
合計超特価 **¥69,800**

ソード M-5 組み合わせシリーズ

本体 M-5	¥49,800
JOYPAD	¥10,000
パソコンBASICで遊ぶ本	¥1,300

合計定価 ¥61,100
クレジット合計超特価 **¥54,050**
クレジット例：頭金¥5,000 月々¥4,905×10回

コモドール C-64 組み合わせシリーズ

棚ズレ限定

本体 COMMODORE64	¥99,800
カセットレコーダー C2N	¥14,800
BASIC 独習パック	¥9,800
ゲームカートリッジ	¥2,800

合計定価 ¥127,200
クレジット合計超特価 **¥69,800**

シャープ MZ-721 組み合わせシリーズ

本体 MZ-721	¥89,800
ツクモオリジナルソフト10本	¥25,000

合計定価 ¥114,800
合計超特価 **¥69,800**

シャープ MZ-2000 組み合わせシリーズ

本体 MZ-2000	¥218,000
MZ-1R01(グラフィック)	¥39,000
グラフィックRAM×2	¥16,000
JOY-2000(ジョイスティック)	¥7,800
ツクモオリジナルソフト5本	¥15,000

合計定価 ¥295,800
合計超特価 **¥159,800**

シャープ MZ-721 組み合わせシリーズ

本体 MZ-721	¥89,800
14インチカラーモニターTV	¥67,800
ケーブル	¥1,800
ツクモオリジナルソフト 5 本	¥12,500

合計定価 ¥171,900
合計超特価 **¥99,000**

TVも気になる マイコンも気になる 欲張り派の君へ

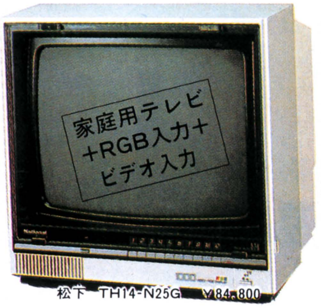
今月のスペシャルセット

各送料¥2,000

スペシャル1 FM-7＋TH14-N25G＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本＝定価¥230,400➡特価¥**168,800**

スペシャル2 PC-8001MKII＋TH14-N25G＋ケーブル＋サンヨーMD-11DR ツクモオリジナルソフト5本＝定価¥227,400➡特価¥**166,800**

スペシャル3 MZ-721＋TH14-N25G(¥84,800)＋接続ケーブル(¥1,800)＋ツクモオリジナルソフト10本＝定価¥201,400➡特価¥**112,800**



松下 TH14-N25G ¥84,800

モニターのグラフィック表示も気になる‥こだわり派の君へ

こだわりセット1

- MZ721＋VISION-Ⅰ(12インチ中解像カラー1500文字)＋JOY700＋ ツクモオリジナルソフト10本
  →定価184,800➡特価129,800
- PC8001MKII＋VISION-Ⅰ＋MR11DR＋ツクモ ツクモオリジナル 5本
  →定価¥214,800➡特価¥165,000
- FM-7＋VISION-Ⅰ＋MR11DR＋ツクモオリジナル ソフト5本 →定価¥217,800➡特価¥165,000

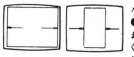
今月のスペシャルセット2

- PC-8001MKII＋VISION-Ⅲ(12インチ・高解像 99 800)＋データレコーダサンヨー11DR＋ツクモ・オリジナルソフト5本
  →定価¥250,600➡特価¥190,000
- FM-7＋VISION-Ⅲ＋専用データレコーダ＋ツクモ オリジナルソフト5本
  →定価¥253,600➡特価¥190,000

TAXAN®

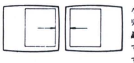
VISION-Ⅰ *KS12R101S*	¥64,000
VISION-Ⅱ *KS12R202S*	¥79,800
VISION-Ⅲ *KS12R301S*	¥99,800

①画像の幅が広い、または狭い。



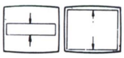
水平幅調整コイル●を回して調整します。右へ回すと広くなり、左へ回すと狭くなります。

②画像が右または左へ片よる。



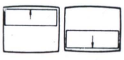
水平位置調整ボリューム●を回して調整します。右へ回すと左へ、左へ回すと右へ画像が動きます。

③画像の上下が縮む、またはのびる。



垂直幅調整ボリューム●を回して調整します。右へ回すと上下へのび、左へ回すと縮みます。

④画像が上または下へ片よる。



垂直位置調整ボリューム●を回して調整します。右へ回すと上へ、左へ回すと下へ画像が動きます。

御注文の際は、御注文になりたい商品名を御記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問合わせ下さい。

富士銀行 神田支店
普通口座 №894047

即決クレジット ツクモ全国クレジットOK!!

- 現金特別価格で各種クレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
- 60回払いまで出来ます。但、1回の支払い額は3,000円以上。
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
- 印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です。尚、学生の方及び未成年の方は、ご両親の保証も必要です。
- 取扱いクレジットカード：日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF

通信販売ご利用の方は、電話番号、年令も必ずご記入下さい。

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱ B.M係

九十九(ツクモ)電機 株式会社

ニューセンター店	〒101	東京都千代田区外神田1-16-10	☎03(251)0986～8
名古屋店 3F	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンター・アメ横ビル内	☎052(263)1681
5号店	〒101	東京都千代田区外神田3-1-14	☎03(251)0531～2
7号店	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9	☎03(253)4199
札幌店	〒060	札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1	☎011(241)2299

■定休日 東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日

☆特価組み合わせ価格は、店頭渡し現金一括払の特別価格です。
☆発送時は送料が、また分割払及びカード支払時はそれぞれ別途手数料が必要です。

Best 20

☆８月度販売ランキングベスト20(当社発売)
☆人気ソフトをカラー紹介
☆お求めはDempaマイコン取扱店及び全国有力書店でどうぞ!!

第1位は新登場Dig Dug PC-8001、8801(N)でした!

８月19日発売と同時に人気集中。一躍トップで登場!

Dempa
マイコンソフト

第1回 マイコン ソフトウェア コンテスト開催

海外特派＋ 賞金総額 400万円

プログラム募集のご案内

パーソナル・コンピュータの普及は目ざましいものがあります。性能、機能を見ても、10年前には高価な大型電算機がやっとこなしていた仕事を楽々かたずけてしまうほどになっています。

ソフトウエアに関しても、パソコンは「自由にプログラミングができる」という大きな特徴を持っているため、BASICレベルでのプログラムは多くの人が書けるようになっています。

しかし、強力になったパソコンの能力をフルに活かしたプログラムを、だれでも組めるわけではありません。

電波新聞社では、パソコンの持つ力を引出し、私たちの生活をより豊かにしてくれる優秀なプログラムを発掘し、多くのユーザーに役立てていただく目的で本コンテストを開催します。ふるってご参加ください。

▶**テーマ**：パーソナル・コンピュータの性能、機能をフルに活かしたプログラム。ホビー、実務、教育など、内容のジャンルは問わない。

※応募作品は、特定企業の権利に属さない、未発表の創作になるものとします。

▶**対象機種**：一般にパーソナル・コンピュータと呼ばれるものであれば、機種は問わない。

▶**応募方法**：①……プログラムはテープあるいはディスケット(使用システムを記入)にセーブしてお送りください。

②……Ⓐプログラムの内容、Ⓑ使いかた、遊びかた、Ⓒ操作方法、Ⓓプログラムのしくみ…などを400字づめ原稿用紙2～3枚程度にまとめて同封してください。

③……使用機種名、言語、メモリ容量もお書きください。

④……原稿用紙、テープ(ディスク)、封筒のウラには㋑住所、氏名、年令、職業(または学校名・学年)、電話番号、㋺プログラムのタイトル、㋩使用機種名をお書きください。

▶**送付先**：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社出版部「第1回マイコン・ソフトウエア・コンテスト」係

▶**締切り**：昭和58年10月18日(当日消印有効)

▶**選考・発表**：各界コンピュータ専門家、月刊「マイコン」、月刊「マイコンBASICマガジン」、「OAパソコン」編集部から構成される選考委員にて実施します。発表は月刊「マイコン」、月刊「マイコンBASICマガジン」昭和58年12月号誌上で行ないます。

▶**賞**：

グランプリ	表彰盾＋100万円＋海外特派(または同等のパソコン機器)	1名
優秀賞	表彰盾＋50万円＋海外特派(または同等のパソコン機器)	3名
佳作	表彰盾＋20万円	5名
入選	表彰盾＋5万円	10名
応募記念品		全員

※海外特派は、ウエスコン(米国サンフランシスコ)COMDEX(米国ラスベガス)、CEショー(米国ラスベガス)、NCC(米国ロサンゼルス)など、パソコン関連のショー取材等を行なっていただきます。

※入賞作品の版権は電波新聞社に帰属いたします。

※応募いただいた作品は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

※応募作品を、当社発行の出版物に掲載させていただくことがあります。また、ソフトウエアとして商品化させていただく場合もあります。これについては著作権使用料をお支払いします。

電波新聞社

東京本社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 (03)445－6111

大阪本社
〒530 大阪市北区中之島3－2－4 (06)203－3361

西部本社
〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23(092)431－7411

人気ソフト Best 20 めざせランク入り

白兵戦、戦車戦と次々に展開する戦闘場面

残念 21位

機種PC-8801/MZ-2200
定価4,500円

フロントライン

今月のベストランキングはこれだ!!

順位	タイトル	メーカー	機種	価格
1位	ディグダグ	電波新聞社	PC-8001mkII PC-8801	3,000円
2位	パックマン	電波新聞社	X－1	3,500円
3位	ディグダグ	電波新聞社	X－1	3,500円
4位	パックマン	電波新聞社	FM－7	3,500円
5位	システムソフトウェア コンバーターMZ-2000→X1	BASIC HOUSE	X－1	3,800円
6位	実戦グラフィック麻雀	電波新聞社 ラシャーヌ	FM-7	3,800円
7位	ギャラクシアン	電波新聞社	MZ-700	3,000円
8位	ミッドウェイ	電波新聞社	FM-7	3,800円
9位	スーパーグラフィック 4人麻雀	富士音響	PC-8001mkII	3,000円
10	ジャングルショック	電波新聞社	PC-8801	3,000円
11	テキストコンバート PC-8001→X1	BASIC HOUSE	X－1	3,800円
12	テキストコンバート PC-8001→MZ-2000	電波新聞社	MZ-2000	3,800円
13	実戦プロ野球ゲーム	電波新聞社 ラシャーヌ	FM－7	3,800円
14	実戦花札(コイコイ)	電波新聞社 ラシャーヌ	X－1	3,800円
15	Hu BASIC V2.0	ハドソン	MZ-2000	10,000円
16	Hu BASIC V2.0	ハドソン	MZ-80B	10,000円
17	PP-5(ヒロトンウォーズ)	キャリーラボ	PC-8801	3,500円
18	Hu BASICコンパイラ	ハドソン	X－1	6,000円
19	PP-4(フライト シミュレータ)	キャリーラボ	X－1	4,000円
20	マシン語入力デバッガー	電波新聞社	FM－7	3,000円

人気ソフト Best 20 めざせランク入り

☆ソフト・テープ通信販売のご案内☆

電波新聞社では、オリジナルソフトをはじめ、有力ソフトウェア・ハウスが開発したプログラム800タイトルとDempaマイコンソフト取扱店を「月刊マイコン」本誌に掲載しております。
お近くのマイコンショップで入手できない場合は、本誌にはさみ込まれている振替用紙で申し込み下さい。

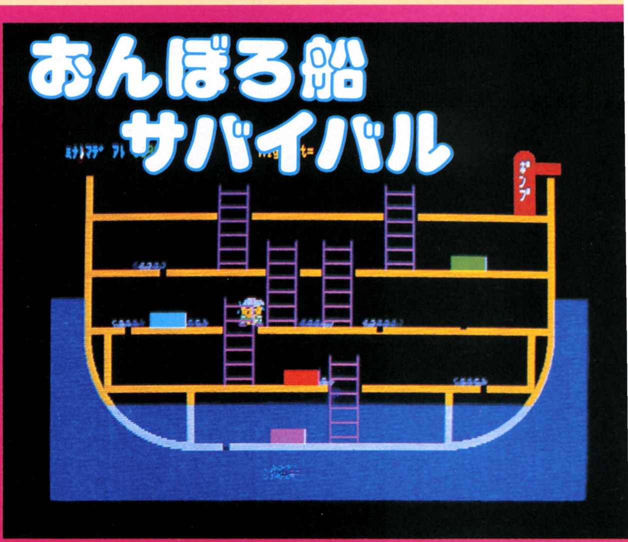
ソフト・テープの送料は1本200円、2本で300円、5本以上の場合は当社が負担します。

ヤッツケロ！バクダンマン

ふりそそぐバクダンをさけ、ヤッツケロバクダンマン！
機種PC−6001mKII 定価3,000円

おんぼろ船サバイバル

今にも沈みそうなおんぼろ船



機種PC−8801 定価3,000円

〈今月のソフト情報〉

いや，ビックリ！発売前からディグダグの人気は高かったのですが，いざ市場にでるとアッ！という間に売切店続出！またたく間にトップの座を確保してしまいました。

電波新聞社出版部の「マイコン・ソフト開発室」では引続きＰＣ−6001mkII，ＰＣ−8001mkIIなど用のギャラクシアン，パックマン，ディグダグの制作にとりかかっています。しばらくお待ちください。

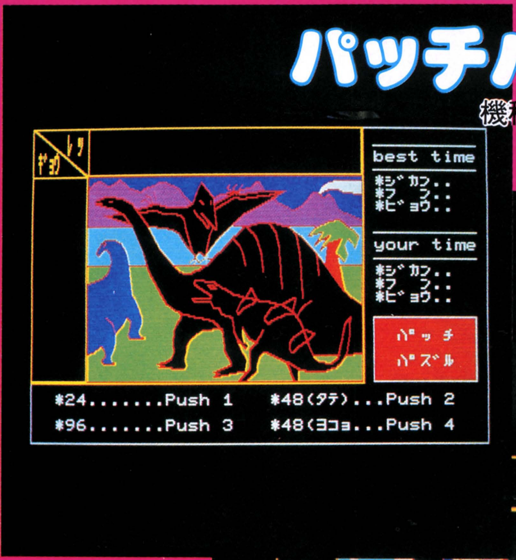
また，数多くのビデオ・ゲームをパソコン・バージョンにアレンジ中です。ご期待ください。さて，同開発室では，みなさんからの作品を大募集しています。優秀作品については商品化させていただきます。また，技術的なアドバイスや開発ツールなどを提供し，商品化へのお手伝いもさせてもらいます。

技術はあるけどゲーム・プログラムのセンスが……という人には，技術サポート付きの移植などの仕事もあります。いずれも高条件で対応しています。我と思わん方は遠近を問わずご連絡下さい。

※マイコン・ソフト開発室(☎03-445-6111)

パッチパズル

機種FM-7/8 定価3,000円



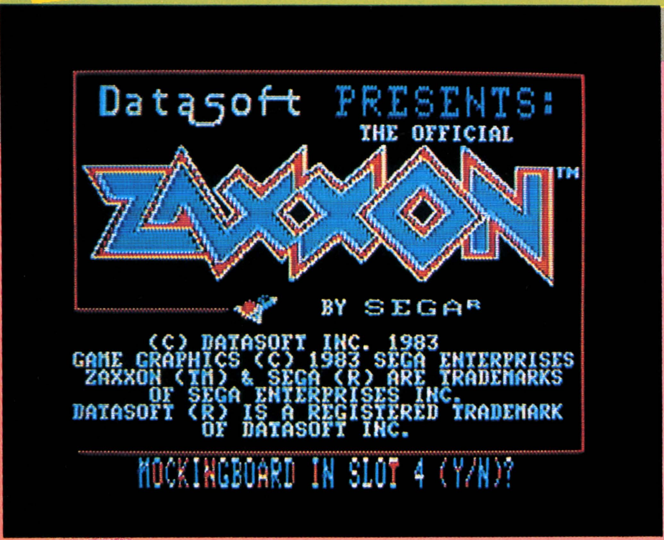
原始時代

宇宙船

追いつけ追いつけ

appleのスーパーソフト

by 川島秀之



タイトル画面

第１面。ミサイルポット、対空ミサイル、燃料タンクなどがある

宇宙場面は第２面。
人工衛星も飛んでくる

まねっこソフトは著作権法違反！

たくさんのリクエストをありがとう。今回は徳島の武田　実君が希望している「ＺＡＸＸＯＮ」を見せちゃおう。

まず，タイトル画面に注目してほしい。このソフトの制作会社はDATA SOFT社なのだが“SEGA“のマークが入っているね。SEGA……日本のセガエンタープライゼスのことなんだ。

つまり，このゲームは“SEGA”社のもので，それをApple用にDATA SOFT社がプログラミングしたものだと，はっきり表示してあるわけだ。

ちょうど，電波新聞社からナムコのパックマンやディグダグをパソコンバージョンで発売しているのと同じように，正式な許可を得たソフトというわけなんだ。

©namcoとか©SEGAなどと表示されずに発売されているパックマンやザクソンなどのゲーム・ソフトは，著作権法違反の製品なので買わないようにしよう。このルールは，日本におけるマイコンソフトの発展のためにも絶対守らなければならないことだ。

プログラムの盗作などがときどき話題になるが，企業単位の盗作は悪質だね。

ソフトに対するルールがきちんと守られれば，それだけプログラマーに対するギャラもきちんとするし，日本でもAppleなみのスーパーソフトがたくさん生まれてくることになるはずだ！

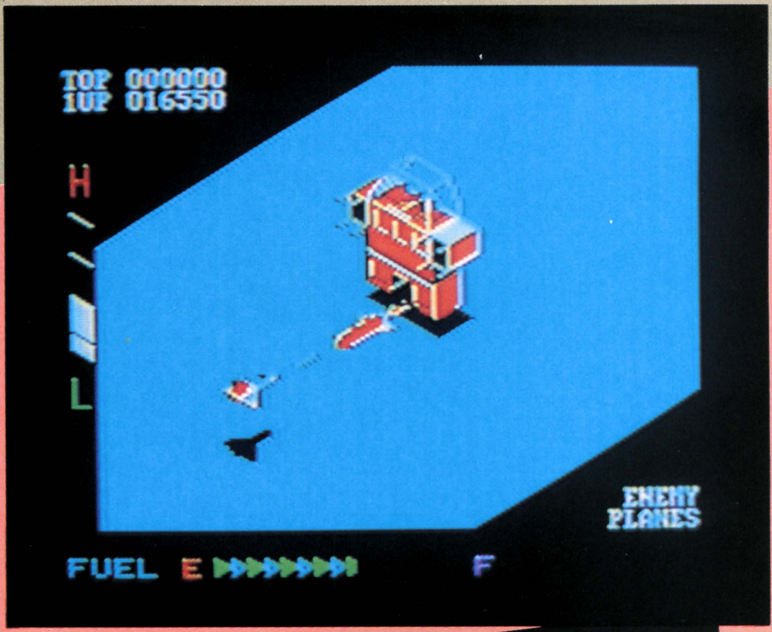
ZAXXONはフロッピーをフル活用

さて，本題にもどろう。

この「ZAXXON」は４面に分かれていて，それぞれ１面ごとにディスクからゲームを取出してくるようになっている。特集を読んでくれてわかったと思うが，このへんがディスクのよいところだね。

さて，第１面は地上のミサイルポット，ガンサイト，

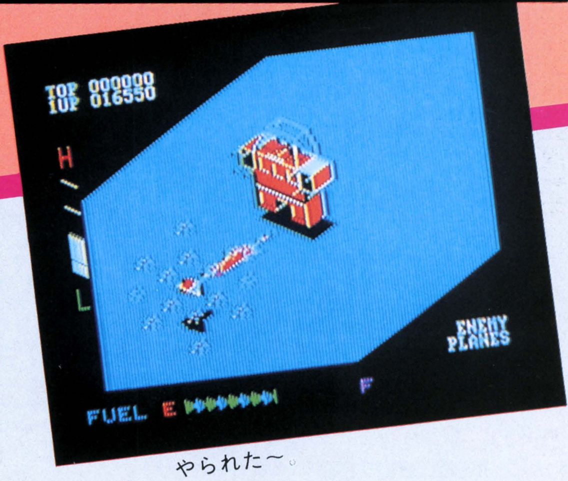
第3面。ここではバリヤもでるぞ



ミ，ミサイルだ!!

第3面のようす。レーダーもある

でた！
ザクソン・
ロボットだ



やられた～。

対空ミサイル，燃料タンクに対する攻撃だ。なるべく低空飛行をしないと，すぐに燃料がなくなるぞ。燃料補給はタンクをやっつければＯＫだ。

第2面は宇宙で空中戦だ。本機は上下左右に動けるので，なかなか，あたらないぞ。コツは高度を下げることだ。

第3面は，バリアがあるカベをとおらなければならない。高度を一定にすると，燃料補給ができないし，もうたいへんだぞ。

第4面は「ZAXXON」ロボットとの戦いだ。ロボットが，ホーミングミサイルを発射するまでに，ロボットのミサイルへ，6発レーザーを命中させないとだめなんだ。発射されたミサイルからは，逃げることはできないぞ。

◆

今回はみなさんから50通ものリクエストが届きました。ありがとう。中には一人で4通もの同じ葉書をくれた早田君，8本もソフトを書いてくれた，坂本君など，いろいろな葉書があり，私と湯島のおばさん（このページで紹介するソフトを提供してくれている恩人なのだ）とで楽しく読ませていただきました。今後ともよろしくおねがいします。

最近，Apple がそのソフトのすばらしさから少しづつみんなに知られるようになりました。そのほとんどの人が，6年前に作られたマイコンと知って二重におどろいています。

Apple はメーカーが，ＲＯＭやハードの内容を公開したために，多くの人から「本当に使いやすいマイコン」と言われています。また，ベーシックが弱く，マシン語が発展したために，多くの高速ソフトがあります。

みなさんの持っているマイコンのほうがはるかに性能が高い……と考えていいのです。あとはソフトしだい！　ガンバッテネ！

マイコンBASICマガジン 10月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その⑮

「フロッピー・ディスクなんて怖くない!!」……27

新連載	コンピュータ・グラフィックス「ジキル博士のアトリエ」	編集部	34
〃	津久井ひろしの「COMPUTER SOUNDコーナー」	津久井ひろし	37
	BASIC MAGAZINE HOT INFORMATION		40

特選パソコンソフト

APPLE II	フィッシングエリア	子魚を守って親魚がガンバッチャウ!!	アップル・ベア	52
BMJr. L II 2	SWEEPER	そうじ機を操ってゴミを吸いとる	森　巧尚	55
	クラプター	インベーダの攻撃をかわせ!!	平田　守	58
BML III/MK5	Mr. PILOT	白い入道雲にジェット機が吸い込まれる	川合史浩	60
	愛の矢	緊張の一瞬!!愛の矢を射て!!	山内　明	63
コモドール64	勝ち抜きダンバイン	バトル・ロイヤル5人勝ち抜き戦	黒澤　隆	66
FM7/8	BIRD PANIC	いじ悪バードの攻撃から逃げる	田村隆明	69
	大列車強盗	キミは列車強盗だ！ダイナマイトをしかける	吉海佑鷹	71
FP1100/1000	せびうす/JUMP BALL	ショート・プログラム２題	高原保法	74
GUNDAM	ACLM	ミサイルで敵機をやっつけよう！	ウイングマン	77
	キラーエイセイ	２人で遊ぶグラフィック・ゲーム	きむらく〜ん	78
JR-100	ぴったしにゃんにゃん	さあ、日が暮れる前にニャンニャン！	高橋はるみ	79
	カニの帰宅	カニが夕方に出合ったものは？	田島典幸	81
JR-200	スリー・モンスター	３匹のモンスターがえっさほいさ！	RAN RAN	84
	RND 8B/ダウン・ダウン	ショート・プログラム２題	山屋光伸	87
M5	セミウス	グラフィックス・ゲームはオモシロイ！	OSHIKUN	89
	みどりさん今いくよ	いってらっしゃい！さあ、どうなるかな？	明石真人	91
MAX MACHINE	GOLFゲーム	ホール・イン・ワンをめざせ!!	山口宏一郎	93
MULTI 8	3D-DRIVE/3D-SPACE TRIP	ショート・プログラム２題	埼玉県人	94
MZ-K/1200/700	FALLING BASIC	タイプ練習のアイデア傑作	ルーキー	95
	CHERRY ALIEN	チェリーの嫌いなエイリアンがいた	間瀬良紀	96
	デス・ベース	これでも野球なの？	タイガン・マスク	98
MZ-80B/2000	BUG REMOVE MAN	キミのプログラミング知識をテストする	ウインダマン	100
	通りゃんせ	壊れた橋げたをピョイと飛び越せ！	S・TANAKA	102
	雨の音楽会	影のB.B.コーナーの優秀作です!!	PEACE まじん	105
MZ-2200	I WANT TO LISTEN	ダイヤル1242に合わせろ!!	ウィングマン	108
PASOPIA(T)/5	MONSTER HOUSE	モンスターの住む館へ侵入	COBRA	110
PASOPIA 7	ATTACKER	スリー、ツー、ワン、GO!!	諸星　旦	112
PC-6001/MK II	3D-HOLE FLY	３次元空間へトライ！	DAI-Q	114
	BASE BALL	知的野球ゲームでーす	中村明宏	116
	旗あげゲーム	赤あげてとマイコンが声あげる	森坂準雄	119
PC-8001/MK II	忍　者	サササーッ、ワタクシめは忍者！	樋渡　仁	120
	ACROMASTER	アクロスター号にとび乗れ！	森　巧尚	121
	TRIFID ATTADK	宇宙人トリフィドをやっつける	河本正秀	124
	白くまさんゲーム	白くまさん、はい牛乳!!	MINO	126
PC-8801	THE SWAT	窓に映る黒い影は誰だ？	佐藤　創	128
PC-9801	宇宙戦争	スター・ウォーズのグラフィック版	中村けん牛	130
ぴゅう太	大和危機一髪	緊急指令！ヤマトを救え!!	ソフトウェア・ケンネル	133
SC-3000	トライアングル・ベーダー/MOON LANDER		福島善幸	135
SMC-70	星座早見盤	秋の澄んだ夜空を再現！	大出正一	137
VIC-1001	ノルマンディ上陸作戦	降下用意！ソレーッ!!	金友　淳	139
X1	リンゴの園	リンゴの木の下で毛虫とクモが鬼ごっこ	新井　薫	141
	SEA RESCUE	海底の宝物を持って帰れ！	小林幸広	143
ZX-81	SNAKESゲーム	ニョロニョロとヘビが前進します	伝　直樹	145
	移植版 DOWN MAZE	行き止まりまで入ったらOUT！	山本篤志	146
HC-20	万引少年ゲーム	あれ欲しい！これ欲しい！見つからないように	田代省吾	147
JR-800	影さん戦車で敵を撃て	これは影さんとは直接関係はありません	須田修作	149
	移植版第３次世界大戦	シミュレーション・ゲームどえーす！	山田吾作	150
PC8201	PCレーサー	勇気あるプロレーサーの物語	小さな巨人	151
FX-702P	NET MAN	さあ、キミの腕前はどのくらい？	安井秀一	153
PASOPIA mini	エイリアン・シューター	エイリアンがスベリ台でスルーッ	雲誅仙人	155
PB-100	F1RACER	F１グランプリに挑戦	ふうりんくん	156
PC-1211	ドラミング	このゲームはどうだったっけ？	小田浩一郎	157
PC-1500	地　震	ドドド、グラリと揺れるこの不気味さ	斉藤組	158
PC-2001	SPACE BATTLE 4	宇宙大戦争パート４。キミの実力は？	山口賢人	160

実用プログラム・コーナー

FM7/8	家計簿	お母さんが喜びそうなプログラムです	中村八洋	164
HC-20	エイタンゴ	これで勉強すればテストも100点!!	進藤敬治	167
PC-8001	英単語	これまた英単語のテスト・プログラムです	森　巧尚	169

©マイコンBASICマガジン10月号

第２巻 第10号
昭和58年９月25日印刷
昭和58年10月１日発行

定価 300円

電波新聞社 1983Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田１－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

＜本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します＞

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦 その15

フロッピー・ディスクなんか恐くない!!

出演	
	Dr.D：おなじみデバッグ博士
	影：有名な影の声
	編：少しはマイコンがわかる編集部員
	編集長：中年ながらマイコンをマスターしようとガンバッテいる

今月はビスケット!?の研究

Dr.D：コラーッ！影君！そりゃ食いもんじゃないんだゾ！ダ・ダメーッ！おなかこわすゾー！やめてくれ〜い！

影：うそだー。Dr.はさっきビスケットだっていってたでしょう。そんなに欲しがっているところを見ると，よっぽどおいしいんでしょうね。

Dr.D：ワシがいったのはディスケット！フロッピー・ディスケットといったんだよ。だいじなデータが入っているんだ。たのむから返してくれよ。

影：へへへへ。だいじなデザートだって。こりゃうまそうだな。まず，黒いやつをはがしてと。おや，このペラペラのやつがフロッピー・ビスケットか。ナウい名前が付いているだけあって，なかなか未来的スタイルをしてるなあ。ベリ！　ガブ！　ウッ！　ゴックリ！　ウ・ウマイ！

Dr.D：ジャーッ！

編：どうもさわがしいと思ったら，マイコン・ルームで何をやっているんですか？ Dr.！ナミダが直角にほとばしり出て，プリンター用紙をグチャグチャにしていますよ！どうなってるの？

編集長：いったいどうしたというのですか。

Dr.D：編集長！気取って登場してくる場合でないわい！影のアホが10月号の特集をおさめておいた，フロッピー・ディスケットをビスケットと感ちがいしおって食べてしまったのだ！

編集部一同ー影：アレ〜！

編：そ，それじゃ10月号の特集はどうなるの？

影：10時間ほどお待ちください。×！☆☆♪♀♂…。

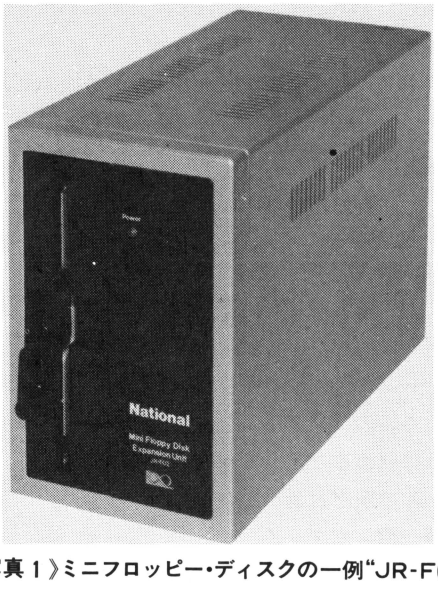
編集部一同ー影：フーッ。

Dr.D：まあしかたない。それではもう一度話しをしなおすことにしよう。

フロッピーがパソコン界を飛躍させる！と編集長

Dr.D：編集長！フロッピー・ディスクっていうのは何かな？

編集長：（ドキッ！）えーと，うーんと，プログラムなどを記憶させられるうすべったいシートのようなもので，えーと，テープにくらべると，ロードやセーブ時間がえらく早いものです。



《写真１》ミニフロッピー・ディスクの一例“JR-F02”

Dr.D：それは，**フロッピー・ディスケット**のことだよ。ディスケットを差しこむものを**フロッピー・ディスク・ドライブ**という。フロッピー・ディスクというのは，この両方をまとめていうときに使うことばなんだ。

編集長：なるほど，なるほど。ディスク・ドライブは各パソコンのオプションとして発売されているようですが，中には本体以上に高い値段がついたものもあるようですね。

Dr.D：日本では，まだまだディスクを持つ人が少ないので大量生産によるコストダウンがはかれないのがフロッピー・システムが高い理由の一つだ。アメリカでは，パソコンといえばフロッピーがあたりまえになっていて，日本ではテープにプログラムをセーブしているなんて話すと「オー・シンジラレマセンネー，ニッポン，オクレテル」なんて目を白黒じゃなくて青白させてビックリするんじゃよ。

編集長：あれ？Dr.は英語しゃべれるんですか？ボクソンケーしちゃいます。

Dr.D：ま，国際化の時代に外国語の一つや二つは話せなくちゃ，通用せんよ。

編：他にも話せるんですか？

Dr.D：中国語も多少カジッテおる。リーチ，ドラドラ，ポン！……ま，ワシの教養のホンの一部じゃ。

影：ボク，笑っチャイます。東(トン)・南(ナン)・西(シャー)・北(ペイ)・対面(トイメン)・下家(シモチャ)……Dr.の中国語は麻雀用語なんでーす。Dr.が話したアメリカ人は三世で，日本語がしゃべれたんでーす。

Dr.D：ナヌ！もうよみがえってきたか！おのれ！キエーッ！

影：なんのこれきし，トリャー！

編集長：オッホン！

Dr.D，影：シーン。

編集長：Dr.D！先を続けてもらいましょう。

Dr.D：おーそうだった，そうだった。とにかく，フロッピーは便利なんじゃ。ロード，セーブのスピードはテープの1/10～1/20ですむし，1枚のディスケットにたくさんのプログラムを，ちょうどLPレコードのように収めることもできる。こんないいもん，何で使わんのか!!お金がないからだ。

編集部一同：ガクッ！

Dr.D：というわけだ。使う人が増えれば価格も下がるし，最近のようにプログラミング・テクニックがあがってくると，テープのゲームでは，5～6分のロード時間はあたりまえになっていて，もっと高度なソフトを作ると，テープのリード・ミスがこわくてテープでは商品化できないところまできているようだ。

《写真2》ミニフロッピーのディスケット

編集長：すると，ディスクが普及しないと，パソコン界の大きな飛躍がのぞめない……そういうわけですか。なるほど。

編：さすが編集長！今回はきまってますね。

影：さすが酋長，腰ミノがきまってますね。

編集長：影君！トイレに行っといれ！

ディスケットをひんむいてみよう。ベーマガ編集部はお金持ちなんだと！

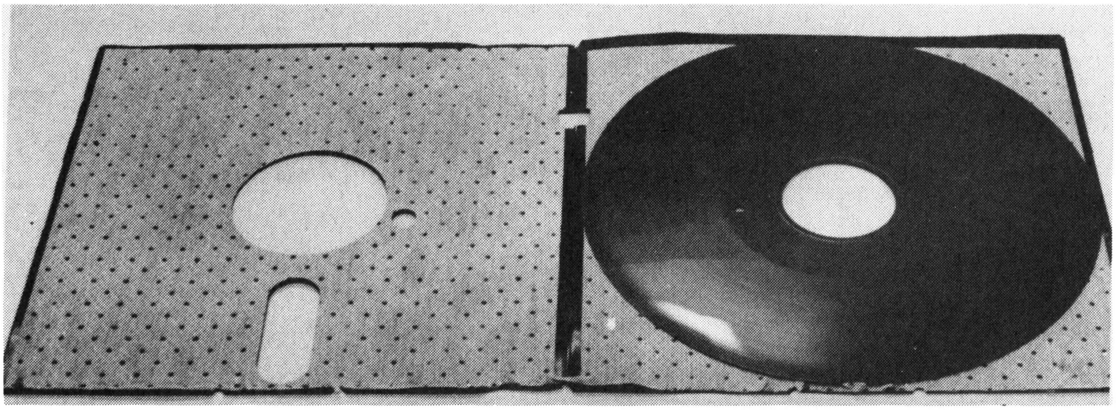
Dr.D：それでは，ディスケットの構造から調べてみよう。ま，影君に先をこされてはいるが，我々は学術的にやろう。そういえば，編君はアップルを持っているんだってね。もちろん，フロッピーはあるんだろう？

編：あったりまえですよ(ピコピコ鼻を動かす)。ディスケットだって，ほら，こんなに持っているんですよ（とカバンの中から取出して見せた瞬間，この年寄りが！とおどろくほどの早わざでその1枚がDr.Dの手におさまり……)。

Dr.D：じゃ，はじめよう（バリリン，ポロン)。ディスケットはこういう構造になっているんだよ。

編集部一同－編：パチパチパチパチ。

編：ビジャー！（涙が左右前方45度の角度で発射されました）むごい！そのディスケット1200円もしたんですよ。それに，だいじなソフトが入っているんだ



《写真３》ビリ！バリ！これがディスケットの中身だ！

《写真４》コンパクト・フロッピーの一例

から……。

編集長：編君。気にするなよ。ベーマガ編集部はお金持ちなんだから。1200円くらいどうっていうことないよ。気を大きく持って……。

編：だって，あれボクのお金で買ったもんですよ。

編集長：キミの給料は，ベーマガ編集部のかせぎから出ているんだから，心配ないよ。

編：なんかソンしてるみたいだけど，人類文明の発展のためだ，この身をささげよう！

影：アホか。

Dr.D：**写真３**を見てごらん，これがディスケットの中身だ。ペラペラした円盤，今ごろは影君のモーレツな消化力で胃の中で溶けかかっているやつが，記憶してくれるんだ。

編：なんだかたよりないけど，こんなんでいいのですかね。

Dr.D：厚さは，80ミクロン，その上にテープなどと同じ磁性体がコーティングされているのだ。磁性体のレコード盤みたいなものと考えてもらえばいいだろう。もちろんテープは一直線状にデータを記憶していくが，ディスケットはレコードのように回りながら記憶してしまう。

編集長：ディスケットの大きさもいろいろあるようですが教えてください。

Dr.D：編君，キミの知っているディスケットの大きさはいくつあるかな。

編：エート，ふつうよく見かけるのが５インチです。ケースが13cm×13cmくらいの大きさですね。それから，オフィスコンピュータなどに使われる８インチのものもあります。これは20.4cm×20.4cmの大きさです。

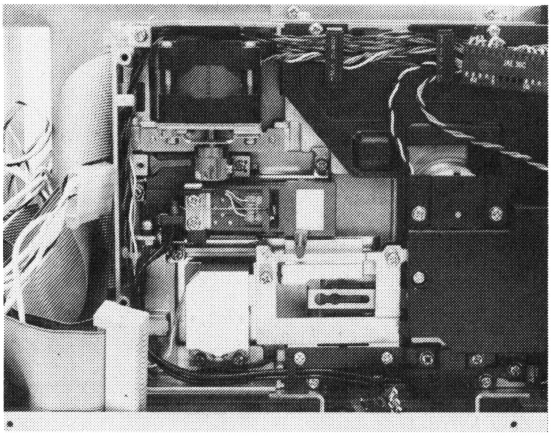
編集長：そういえば，コンパクト・フロッピーというのもありました。あれは３インチとか 3.5インチとかの大きさで，他のものとちがってプラスチックのケースに入っているんですよね(**写真４**)。

Dr.D：そんなところだな。とにかく構造はケースの中にドーナツ状の円盤が入っていて，それがクルクル回るようになっている簡単なものだ。

　とはいっても，ここに貴重なデータが記憶されるわけだから，細心の注意をはらって製造されているんだよ。しかもディスケットは１分間 300回以上というモーレツなスピードで回っている。ＬＰレコードは１分間に33回転なのだからすごさがわかるだろう。そのうえ，データをキャッチするヘッドがたえずディスケットにさわっているのだから，一見たよりなく見えるペラペラなディスケットの中身こそ，すごい『ちから』を持っているというわけだ。

編集長：摩擦こそ進歩を生み積極を生む！みんなディスケットに負けずにガンバロー。

編集部一同－編集長：シラ――。



《写真５》ディスク・ドライブの内部

ディスケットには 160Kバイトも記録できる！

編：ところでDr.，ディスケットの記憶容量は大きさに関係しているんですか？

Dr.D：そうともいえるし，そうじゃない面もあるんだよ。

影：Dr.！その「虫歯にトーモロコシのカスがついたような」いいかたはやめてください。

Dr.D：どうせなら「奥歯に物がはさまったような…」と言ってもらいたかったな！もちろん大きいほうがたくさん記憶することができるが，同じ大きさでも倍も記憶できるものもあるんだ。

編：ああ，倍密とかいうやつですね。

編集長：倍密って，記憶密度が倍ということですか？

Dr.D：ま，そういうことになるが，とにかく説明しよう。５インチのミニ・フロッピー・ディスクを例にとるとディスケットの中身は，さきほど見たようにペラペラした円盤だ。この円盤には40本の輪が区切られている。この輪は外側が０，中心部が39と番号が付けられ，トラックと呼ばれている。

影：ははあ運動場みたいですね。

Dr.D：さすが影君。学生時代，他の授業中も運動場のトラックを走り続けてきた経験が生かされた発言だな。ところでこのトラックは，放射状に16等分されている。角度でいうと，22.5度ごとに区切られていることになる。

編：22.5×16＝360度か。なるほど。

Dr.D：この区切られた部分をセクタと呼ぶ。このセクタ一つに 256バイトのデータが入るんだ。編君，さっそく計算してみてはどうかな？

編：よ〜しやってみよう。ディスケット１枚にどのくらい記憶できるかをやってみます。

40トラック×16セクタ× 256バイト＝163840バイト……160Kバイト

えっ！ 160Kバイトもこのペラペラに入っちゃうのですか。

Dr.D：おどろくのはまだ早い！これは表側だけだがウラ面にも記憶させると，倍になる。つまり 320Kバイトもおぼえてしまうんだよ。

編集長：あの〜。ちょっとちがうんでないの。私の持っている本によれば，35トラックで16セクタで，１セクタあたりの記憶容量が 125バイト。つまり35×16×128＝71680…70Kバイトだって書いてありますよ。

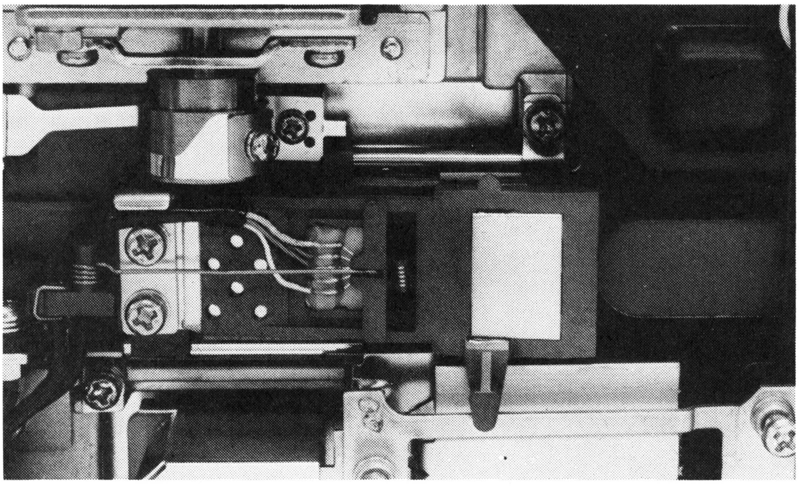
Dr.D：ああ，それでもいいのさ。倍密度にすると 140Kバイトの容量になる。両面なら，280Kバイトだねおわかりかな？

編集長：でも，さきほどのお話しでは 320Kバイト。これはたぶん両面で倍密度だと思いますが，こんどは 280Kバイトでしょ。こりゃおかしいですよ。

Dr.D：会社の方針です！

編集部一同：アッケラカ〜ン！

Dr.D：君たちは，ディスケット上のセクタやトラックをレコードのミゾのように考えておるようだが，ちがうんだよ。ディスケットには全体に記憶用の磁性体がコーティングされているんだ。そこに，ディス



《写真６》ヘッド部のクローズ・アップ。右に差込みと中のディスケットのヘッド用窓が見える

ク・ドライブの中にあるヘッドをとおして，データがおぼえこまれるわけだ。

ディスケットは，グルグル回っているだけだからディスケット上をヘッドは移動する。移動するといっても，長円のマドのところを動かせばすむことになる。ヘッドからはデータの他に，ここはセクタだよなどという指令も伝えられるんだ。

待たれるフロッピー
一体型マシン

編：だいぶわかってきました。**写真5**や**6**を見ると，けっこうふくざつなものですね。

Dr.D：でも，テープのデッキ部にくらべると作りやすいと思うよ。巻きもどしとか早送りとか，ポーズ，（一時ストップ）など，テープだといろいろな操作があるだろう。フロッピーはそういう点ディスケットの回転とヘッドの移動くらいがメカの中心的な動きだから，一説によると，製造コストはかなり安くなるということだ。ただし，テープなみに数が多く売れないとダメだけどね。

影：みんなで買おう。フロッピー！そうすりゃ安くなるんでしょ。

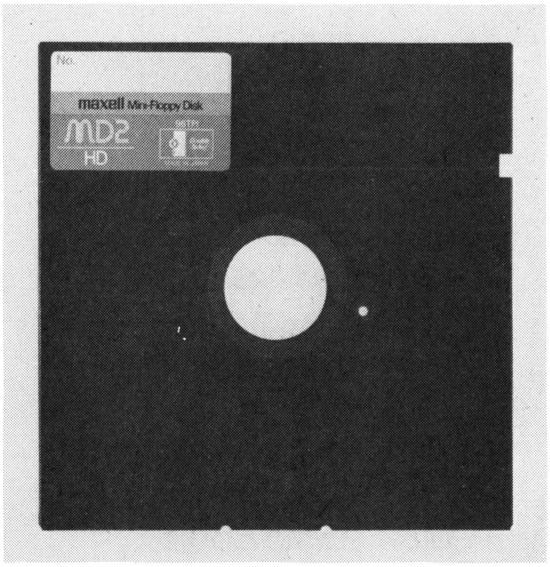
編：それじゃ，影さんからお先にどうぞ。

Dr.D：ワシは，ホレ，SMC－70みたいなスタイルのパソコンを発売してもらうほうが先だと思うな。

影：SMC？そんなパソコンあったっけ。

編：いじわるしてら。ベーマガに1回も広告を出してくれないけど，毎月プログラムは載せているソニーのパソコンのことですよ。見たこともさわったこともない読者のために**写真8**に示しときます。本体のところにスロットが2か所あるけどここにディスケットが入るようになっているんです。

Dr.D：ワシは個人的には好きなパソコンだけど人気は今二くらいだね。ソニーさんにもガンバッテもらいたいな。ソニーの場合もフロッピーはオプションなんだが，これを本体内蔵にしてしまうんだよ。あるメーカーの話しでは，ディスク・システムはオプションにすると本体の1/10の数しか売れないそうだ。トーゼン値段が高くなる。それなら本体に付ければ，売行はよくなるし（あたりまえ）値段も下がる……とこういうわけだ。

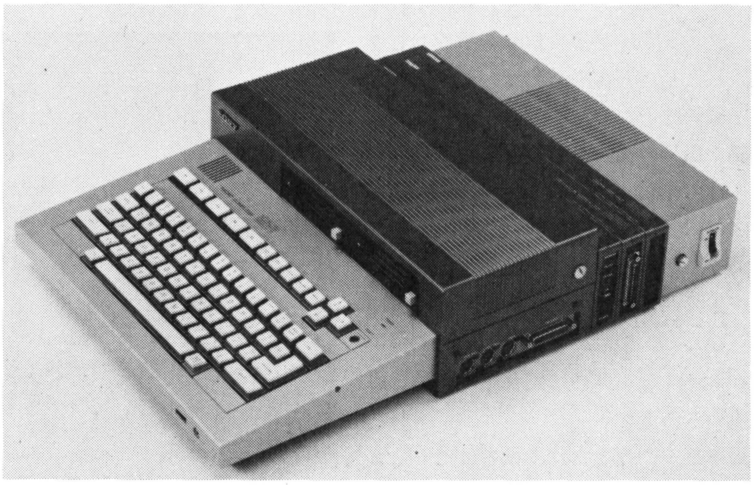


《写真7》これがディスケット上部からのようす。右の切り欠きを銀紙でおさえると誤セーブがふせげる

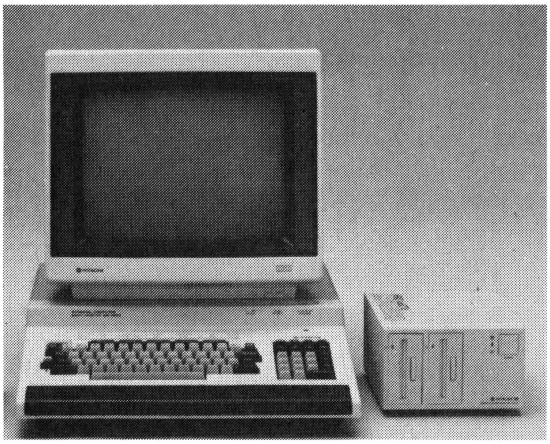
影：アップルのスーパーソフトのコーナーで，川島先生が，ディスクがあれば日本のソフトも，もっとよくなる……といつも書いているけど，早くディスク・システムが安くなるといいですね。ワタシもその日を待とう……。

Dr.D：そういえば，言い忘れていたが，ディスケットのトラック数などはハード，つまりディスク・ドライブによって決まっているんだ。メーカーによって多少のちがいはあることになる。

セクタもディスク専用のソフトウエアによって書込まれる。だから，新品のディスケットは，使う前に，イニシャライズといってトラックやセクタを書込む作業が必要なんだよ。



《写真8》これからのパソコンはこうなるのでは…SMC－70



《写真 9》コンパクトでまとめたディスク・システム

DISK BASICとDOS

編集長：Dr.，そろそろ，どうやって使うのか，教えてくれませんか。ディスクというと店頭でもなかなかさわらせてくれないし，どうもこわいんですよ。そもそもパソコンとディスク・ドライブはどうやってつなぐんですか？

Dr. D：よい質問だな。ふつうは，パソコンとディスク・ドライブが必要だ。

影：あったりマエダのクラッカーッ！

Dr. D：ビスケットだのクラッカーだのとウルサイやっちゃ。無視！他にはケーブルとインターフェースがいるな。

編：ケーブルはわかるのですが，インターフェースって何でしょう。

Dr. D：インターフェースというのは，パソコンから出てきた信号を，そのままフロッピー・ディスク・ドライブに入力しても受付けてくれないので，ディスク・ドライブ用に信号の手なおしをしたり，その逆を行なったりする装置のことなんだ。

編：信号の橋わたし役をしてくれるわけですね。

Dr. D：フロッピーだけでなく，プリンタやテレビなど周辺機器とパソコンとの間にはかならず付いているものなんだ。製品によって，インターフェースが本体内に実装されているものもある。

編集長：やっとこれで役者はそろいましたな。

Dr. D：いやいやまだ足らん。いちばん重要なものが残っておる。それは，ソフトウエアだよ。いくら便利なフロッピー・ディスク・システムでも，ソフトがなければ何の役にも立ちゃしない。このソフトにはＤＩＳＫ　ＢＡＳＩＣと呼ばれる物や，ＤＯＳ（ディスク・オペレーティング・システム＝ドス）と呼ばれるものがある。

編：そのＤＩＳＫ　ＢＡＳＩＣやＤＯＳはどうやって使うんですか？

Dr. D：ＤＩＳＫ　ＢＡＳＩＣというのは，フロッピー・ディスク・システムを使いこなすための命令が含まれているＢＡＳＩＣのことだ。ふつうのＢＡＳＩＣではカセットのセーブやロードをする命令が入っているだろう。あれと同じように，フロッピー・ディスケットへのロード，セーブなど，特別な命令が加わっているＢＡＳＩＣなのだ。それ以外は，ふつうのＢＡＳＩＣとちがう点はないんだ。

編集長：ドス（ＤＯＳ）っていうのは，何ですか？

Dr. D：これはディスクを使って，言語とかワープロなど，ふつう機械語で書かれているプログラムをコントロールするものなんだ。

編集長：？……。影君わかった？

影：ドスコイ，ドスコイ。

Dr. D：最近は，ＤＩＳＫ　ＢＡＳＩＣがＲＯＭ化されて，本体内に実装されているものも多くなった。そういう機種では，ディスク・ドライブをつなぎさえすれば，すぐにフロッピーを動作させることができるんだ。

ＤＯＳの種類はけっこうたくさんあるが，有名なものとしてはＣＰ／Ｍがある。これは世界共通のものといってよいほどだ。

《写真10》左はMZ-2000用のテープ版のBASIC，右がDISK BASIC

チャレンジ！ディスク・オペレート

Dr. D：では，ＰＣ－8001を使ってディスクを動かしてみよう。プログラムのセーブとロードの方法からがいいな。カセットのときはＣＳＡＶＥとＣＬＯＡＤだったね。ＤＩＳＫ　ＢＡＳＩＣでは，ＳＡＶＥとＬＯＡＤだけでよい。

ＳＡＶＥ〝１：ＢＭ〟
ＬＯＡＤ〝１：ＢＭ〟

こんなぐあいにするんだ。ファイル名はＢＭとしておいた。

編集長：この１というのは？

Dr. D：これはドライブ番号のことなんだ。ディスク・ドライブは１台とはかぎらない。２台，３台とつないで，いろいろデータをやりとりすることもできる。だから，ここでは１番のドライブを使うことを意味している。この数字が２だと，ドライブ２のドライバのディスケットが回りはじめるわけだ。

影：なんだかむずかしそうだったけど，Dr. の手つきを見ていると，カセットより簡単みたいですね。

Dr. D：今月はじめていいことを言ったようだね。そのとおりなんだよ。機種にもよるが，テープで10分もかかるようなソフトが，フロッピー・ディスクだと30秒くらいでロードできてしまうんだ。ロード・レベルを気にする必要もないし，一度ディスクを使ったら，テープが使えなくなるよ。

編集長：というところでページがなくなってしまいますよ！

Dr. D：続きは次号ということにしよう。それまで読者諸君も店頭などでディスクにさわっておいてくれたまえ。

編集部一同：11月号で会おう！

影：トイレ行ってくる……。

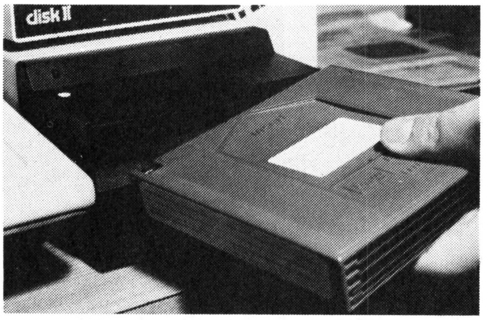
6000Ｋバイトの容量!!　モンスター・ディスク・システム！

一つのカートリッジに，ディスケット約40枚分のメモリ，6000Ｋバイトも記憶ができるモンスター・ディスク・システム〝ＶＩＳＴＡ　Ｖ1200〟です。

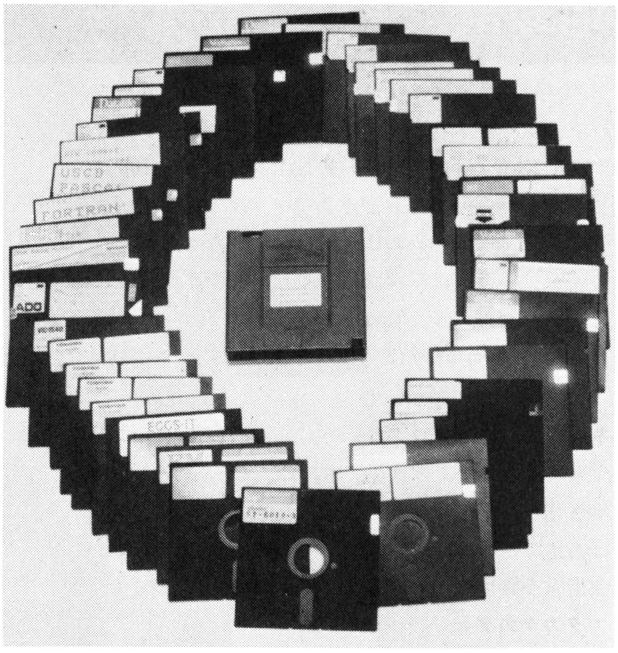
カートリッジの中には５枚のディスケットが入っていて，ディスケットからディスケットへの交換は最底で1.9秒，最大でも3.9秒，さらにロードも32Ｋバイトのソフトをたったの４秒で完了！というものすごいスピードです。

ＶＩＳＴＡ社は米国の会社で，Ｖ1200はアップル用とＩＢＭ用が発売されています。価格は372,000円と，少々お高いですが，ふつうのディスク・ドライブ５台分で，しかもスピードが早い！となれば，安い！といえます。

国内での販売は，〒101 東京都千代田区神田佐久間町１－17亀谷ビル　ロビン電子産業㈱　☎03－255－6027で行なっています。業務・研究用には最高の性能を発揮してくれるでしょう。



▲VISTAのカートリッジ



中央のカートリッジが周囲のディスケット分に相当！▶

序文

私の名前は，“ドクター・ジキル”。人は私のことを，“ジキル博士”と呼んでいる。私の職業は，画家である。これまでにも，たくさんの名作を世に送りだしてきた。「モナリザのバカ笑い」や「ビーナスの誕生会」などは，君たちも知っているだろう。どれもあまりにも有名だから，近頃では私のマネをして人気を集めてる者が出はじめた。

ところで，私は今コンピュータ・グラフィックに興味がある。だからといって，これが好きだというわけではない。むしろ，芸術にコンピュータなどというわけのわからん道具が入り込むことが許せんのだ。にもかかわらず，私の弟子になりたいという者が後をたたないのには困ったものだ。

さて，今日の訪問者はどんなものかな――

地球儀（ベーシック・マスターJr.用）　植松理昌

このプログラムは，Jr.に付属の“カラー・グラフィック・ユーティリティ”が必要です。16Kで動きますが，64Kの人は20行をOPEN1，11，$A700に変更してください。なお，“カラー・グラフィック・ユーティリティ”は初めのJr.には付いてなかったそうです。そういう人は，保証書のコピーを添えて日立に請求すれば，送ってくれるそうです。

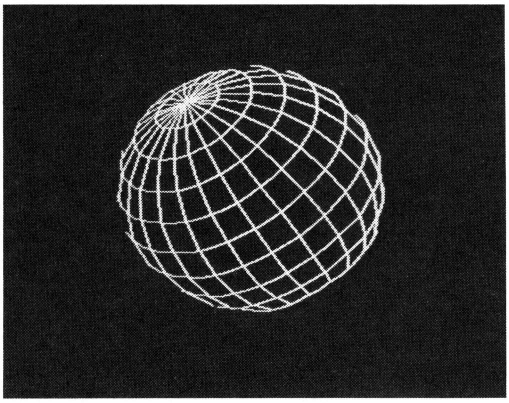
改造も移植も，簡単にできると思います。

◇

ジキル博士：このプログラムというもの自体，私はどうも好かんのだ。どう見ても，こんな文字や数字の集まりが絵を描くなどとは信じられん。しかし，私はあえてこの問題に積極的にとり組むことにした。芸術家が勝つか，コンピュータが勝つか，どれ――

カタカタカタ……………

ハイド氏：クビヒヒ……。このキーをたたく喜び!!なんとも言えんものだ。グヒヒヒ……。今日は，指の動きがいつもになくなめらかだ。このぶんだと，10分ほどでインプットできそうだ。グヒッ！　もう少しで終わるぞ――。



▲《写真1》地球儀の画面

《リスト1》 地球儀のプログラム・リスト

```
 10 CLEAR :DIM X5(24),Y5(24)
 20 OPEN 1,11,$3700
 30 LET X=0:LET Y=0:PRINT #1,"CLS1":GOTO 220
 40 FOR T=T1 TO T2 STEP T3
 50 LET X2=R*SIN(T*C):LET Z2=R*COS(T*C):GOTO 420
 60 LET X4=X:LET Y4=Y
 70 FOR D=T4 TO T5 STEP T6
 80 LET Q4=SIN(D*C):LET X3=X2*COS(D*C)
 90 LET Y3=X2*Q1*Q4-Z2*Q0
100 LET X=128-INT((X3*Q2-Y3*Q3)*1.14)
110 LET Y=98-INT((X2*Q0*Q4+Z2*Q1)*1.1)
120 IF X3*Q3+Y3*Q2>=0 THEN GOTO 180
130 IF P=0 THEN GOTO 170
140 IF (X5(D/15+1)=0)+(Y5(D/15+1)=0) THEN LET X5(D/15+1)=X:LET Y5(D/15+1)=Y
150 PRINT #1,"LINE",(X,Y)-(X5(D/15+1),Y5(D/15+1)),"S"
160 LET X5(D/15+1)=X:LET Y5(D/15+1)=Y:GOTO 190
170 PRINT #1,"LINE",(X,Y)-(X4,Y4),"S"
180 LET X4=X:LET Y4=Y
190 NEXT D
200 NEXT T
210 RETURN
220 PRINT "ﾃﾏｴ ﾆ ｶﾀﾑｹﾙ ｶｸﾄﾞ=":INPUT X1
230 LET X1=INT(X1-INT(X1/360)*360)
240 IF X1>=0 THEN GOTO 260
250 LET X1=X1+365
260 PRINT "ﾐｷﾞ ﾆ ｶﾀﾑｹﾙ ｶｸﾄﾞ=":INPUT Z1
270 LET Z1=INT(Z1-INT(Z1/360)*360)
280 PRINT #1,"SCREEN",1
290 IF Z1>=0 THEN GOTO 310
300 LET Z1=Z1+365
310 LET C=PAI/180:LET R=80
320 LET Q0=SIN(X1*C):LET Q1=COS(X1*C)
330 LET Q2=COS(Z1*C):LET Q3=SIN(Z1*C)
340 LET T=15:LET D=0
350 LET T1=15:LET T2=165:LET T3=15:LET T4=0:LET T5=360
360 LET T6=10:LET P=0:GOSUB 40
370 LET T1=0:LET T2=180:LET T3=15:LET T4=0:LET T5=345
380 LET T6=15:LET P=1:GOSUB 40
390 PRINT :PRINT "ﾃﾏｴﾆ";X1;"ﾄﾞ ﾐｷﾞﾆ";Z1;"ﾄﾞ"
400 MUSIC T1P0UﾄRUﾄRUﾄRUﾄRUﾄ
410 END
420 LET X2=R*SIN(T*C):LET Z2=R*COS(T*C)
430 LET Q4=SIN(D*C):LET X3=X2*COS(D*C)
440 LET Y3=X2*Q1*Q4-Z2*Q0
450 LET X=128-INT((X3*Q2-Y3*Q3)*1.14)
460 LET Y=98-INT((X2*Q0*Q4+Z2*Q1)*1.1)
470 GOTO 60
480 IF T=7.5 THEN LET X5(D/15+1)=X:LET Y5(D/15+1)=Y
```

ハイド氏：できた!! さて，ＲＵＮしてみるか，ＲＵＮ!! おお――っ，スバラシイ!! 青い地球が，宇宙からのながめが，私の手もとに表現されている!!

このプログラムは，220～300行で地球儀を上から下，左から右へ回転させるため，角度を入力して地軸の傾き具合いを計算している。360～380行は，ＧＯＳＵＢ文で40行へ飛んで，タテ・ヨコの線を引いている。このとき，Ｐという変数でタテ・ヨコのどっちの線を引くかを判定し，170～180行の緯度線を描くルーチンか，140～160行の経度線を描くルーチンへ飛ばしている。

問題は，40～210行のサブ・ルーチンの内容だ。まず40と70行のＦＯＲ～ＴＯ～ＳＴＥＰで，緯度と経度を決め，そしてＴ，Ｄの変数で地球儀上の位置を与えている。50行は，地球儀の中心を通るＸ，Ｚ軸の値を計算している。80～90行は，見かけのＸ，Ｙ軸への変換で，100～110行で画面の位置を計算している。120行は，地球儀のウラ側に来たときの判定で，オモテ側だけを描くようにしている。Ｘ４，Ｙ４，Ｘ５，Ｙ５は，前のＸ，Ｙの値を保存しておくものだ。

さて，これでプログラムの分析はできたぞ。それにしても，スピードが遅いな。このような図形では，ＳＩＮ，ＣＯＳに入る値がなん通りかに決まるはずだから，あらかじめＳ(24)，Ｃ(24)として値を入れておいたらどうかな。

CGワンポイント・コーナー

このコーナーでは，256×192ドット以上のグラフィック機能をもつマイコンを対象に，グラフィックのプログラムの解説を行なっていきます。

ROUND 1　三角関数とは？

ジキル博士：三角関数とはなんだ？

ハイド氏：直角三角形の鋭角によって決まる，斜辺・底辺・高さの比を表わす関数のことだ。

　ＳＩＮ(Ｘ)＝高さ／斜辺

　ＣＯＳ(Ｘ)＝底辺／底辺

　ＴＡＮ(Ｘ)＝高さ／底辺

これを利用すると，一つの角度と一辺の長さがわかれば，他の辺の長さもわかるという便利なものだ。

ジキル博士：ところで，この**リスト２～４**はＦＭ－７で打ち込んでいたね。

ハイド氏：ああ，他の機種は簡単な修正が必要だ。**リスト２**を解説しよう。まず角度はＦＯＲ～ＮＥＸＴで，間隔はＳＴＥＰで発生させている。つぎにＸ座標をＡ，Ｙ座標をＣＯＳで計算し，ＰＳＥＴで点を打つ。ただし，一般のマイコンでは角度を尺度法（180°をπとする）で計算するため，ここではＴという変数で360度法→尺度法の変換を行なっている。またＳＩＮ，ＣＯＳの数値がマイナスにならないように数を足して工夫もしてある。

ROUND 2　円を描こう!!

ジキル博士：マイコンで円を描けるのか？

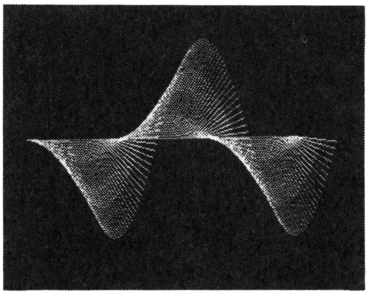
ハイド氏：三角関数の応用だ。一つの円を描いて，中心を通る２本の直交する線を引く。これをＸＹ座標とする。つぎに中心から円に向かって１本の線を引き，円との交点からＸ軸に垂直に線を引くと直角三角形ができる。

ジキル博士：なるほど。それじゃ**リスト３**を入れてみようか。10　Ｔ＝3.14………　ＲＵＮ！

ハイド氏：円が描けただろ。ここで，256×192ドットならば必要ないんだが，640×200ドットではタテ・ヨコの比率が異なるので補正しているのがわかる。ＸＹ座標の一点を指定して，それをつなげて円を描いてるのさ。

ROUND 3　三角関数と円の応用

ハイド氏：いままでの二つの図形を応用すると，つぎのようなドリル型の図形が描ける。**リスト４**がそうだ。この図形では，波の高さに三角関数を使っているんだ。60行のリストは，’をとるとそれだけでも図形は描けるようになってる。



▲《写真２》リスト４の画面

《リスト２》　三角関数のリスト

```
10 T=3.1415/180:CLS:C=1
20 FOR X=0 TO 360:Y=SIN(X*T*2)*100+100:GOSUB 40:NEXT:C=2
30 FOR X=0 TO 360:Y=COS(X*T*2)*100+100:GOSUB 40:NEXT:END
40 PSET(X+100,Y,C):RETURN
```

《リスト３》　円のリスト

```
10 T=3.1415/180:CLS:C=5
20 FOR A=0 TO 360:X=COS(A*T)*100+200:Y=SIN(A*T)*100*.4+100
30 PSET(X+100,Y,C):NEXT
```

《リスト４》　ドリル型図形のリスト

```
10 CLS:T=3.1415/180
20 FOR N=90 TO 1 STEP -2:C=(N/20) MOD 6 +1
30 FOR  A=1 TO 540 STEP 4:X=A-N+100:Y=SIN(A*T)*(90-N)+100
40 PSET(X,Y,C):NEXT:NEXT
50 FOR B=1 TO 7:FOR A=1 TO 7:COLOR=(A,(A+B) MOD 6+1):FORC=1TO100:NEXT:NEXT:NEXT:
GOTO50
60 'T=3.1415/180:FORA=1TO1080STEP5:LINE(A/2+100,100)-(A/2+10,SIN(A*T)*90+100),PS
ET,A MOD 7+1:NEXT
```

津久井ひろし

8月号からはじまったC.S.コーナーも，おかげさまで大人気!! って感じで，今月もハリキッテスタートしましょう。

Let's begin!

先月号の“なつはきぬ”はいかがでしたか？かなりテクノっぽいアレンジで，ナウーイ感じがでてましたね。今月は，またまたスゴーイプログラムをみなさんにおおくりしましょう。

C.S.コーナー第3弾におくるものは「BASIC MAGAZINのテーマ」です。機種はPC－6001ですが，FM－7やPHC－25などにも移植できますから，チャレンジしてください（他機種のユーザーさんごめんなさい！）。

今月のプログラムも，BASICのPLAY文とSOUND文を巧みに使用して，すばらしい演奏になっています。一聞すればきっとベーマガのテーマにピッタシカンカンですよ。

プログラマーから一言

> BASIC MAGAZINのテーマ
> For PC－6001
> 桑本 伸広 18才

プログラムリストを見てください。意外に短かいのがおわかりになるでしょう。ミュージック・データなどが少なくても，それらを組み合わせることによって，いろいろな演奏パターンを出すことができるのです。ベーマガ8月号「テクノパニック6001」を越えるものだと自負しています。

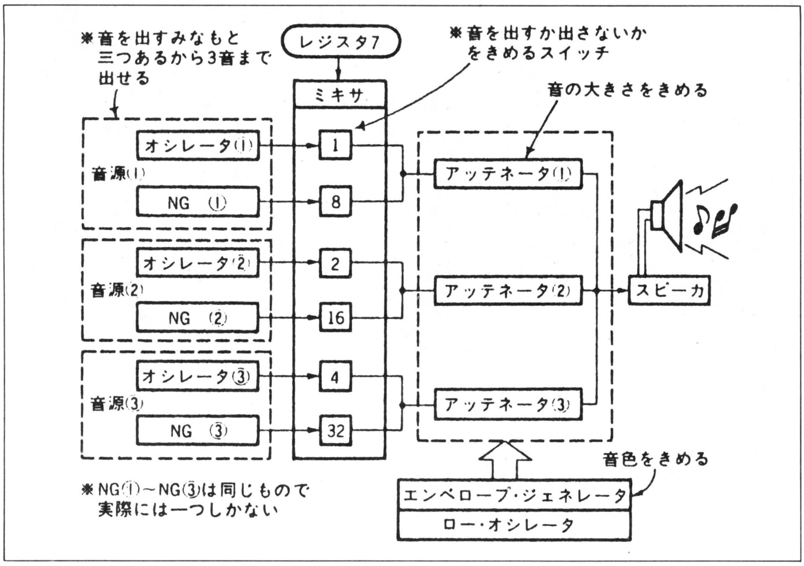
さて，このプログラムはタイトル表示を行なうためにモード3を使用しますから，ページを2に指定してください。プログラム構成は，チャンネルAがキーボード（メロディ）の演奏，チャンネルBがベース演奏。チャンネルCがドラム演奏となっています。イントロのドラムソロ演奏のところでは，シンバルの音も入っています。素直な人はそう聞こえますが，ひねくれ者にはそう聞こえないかもしれません。誰ですか，トタンをたたく音と言ってるのは？

このプログラムはループになっていますので，止める時には［STOP］を押してください。すると，GOTO1000でカーソルが点滅するので，［RETURN］を押してください（モード3の初期値に戻してくれます）。

最後に，もしベーマガのCMをTVかラジオでするときは，必ずこの音楽をBGMに使ってくださいネ（まずありえない，あのケチな編集長だもん㊛）！では バイなら！

ドラム演奏にはSOUND文

「テクノパニック6001」にひきつづき，PLAY文以外の音楽命令であるSOUND文について勉強してみましょう。SOUND文は，SOUND＝音というように，音楽よりはむしろ音そのものをコントロールする命令です。ゲーム効果音や，今月号でのドラム演奏などにはなくてはならない命令ですよ。では，少し復



《第1図》PSGのしくみ

習をかねて説明していきます。

まず，SOUND文の基本的な使いかた，つまり書式を頭の中に入れておいてください。SOUND文はプログラム中ではつぎのようにインプットします。

SOUND r, d

rは指定するレジスタの数字で数値を書き込みます。dには，指定したレジスタに代入するデータの数値を代入します。このレジスタについては8月号で少し説明しましたが，そのブロック図**《第1図》**をもう一度載せておきましたから，よく勉強してください（8月号の説明もぜひ読んでくださいネ！）。

では，さっそくドラムの演奏法に入っていきましょう。ドラム演奏には，みなさんよくご存知のPLAY文と，ちょっとむずかしいSOUND文の両方を使ってプログラムします。今月の「ベーマガのテーマ」のプログラムにも使われているパターンで説明してみます。まず，PLAY文はつぎのようにプログラムできます。

PLAY"音楽データ①" "音楽データ②","音楽データ③" これで音楽データ①～③の3重奏ができます。この機能とSOUND文をうまく使うと，メロディーとベース，そしてドラム演奏の3楽器のトリオ演奏ができるようになるんです。メロディーはPLAY文の音楽データ①を使い，ベースは音楽データ②を，そしてドラム演奏を音楽データ③を使ってプログラムすればよいことになります。しかし，PLAY文だけを使って三つの楽器の音楽データをプログラムしても，①～③はみな同じ音が出てしまい，とってもドラム演奏なんて聞こえてきません。

そこで，いよいよSOUND文の登場ということになります。ドラム演奏は，PC－6001のPSGのノイズジェネレータを使って演奏しています。ノイズを出したり止めたりすることによって，ドラムらしい音がでるのです。今回はPLAY文の音楽データ③をこのドラム演奏にあてていますから，PSGのブロック図の中の音源③をOFFし，そのかわりノイズジェネレータをONにします。このコントロールはSOUND文によっておこないます。

SOUND 7, ☒☒

というようにプログラムするのです。☒☒には，OFFにするか所の値を足したものをセットします。よくわからない人は，63からONしたいスイッチ番号の数

```
10   SOUND  7,
100  PLAY "メロディー"","ベース" , "S9m5000CCCR"
110  PLAY "メロディー", "ベース", "CCC8C8C8R8"
```

SOUND文は1度設定するだけでOKでーす!!

ここにメロディーのデータ

ここにベースのデータ

音源①　音源②　音源③

※最後の音源③のデータはノイズのみ出力されます。Cとプログラムしてもドの音は出ないでノイズつまりドラムの音がバンと出ます。

Sやmは一度設定すればあとはそのままでOK！

《第2図》ドラム演奏法

を引いたものを☒☒にセットします。

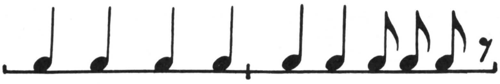
☒☒＝63－ONしたいSW番号－ONしたいSW番号……と考えてもOKです。今回のように音源③をドラム演奏にわりあてると,

SOUND 7,28

となりますネ！

音楽データ①～②はメロディー部とベース部ですから，PLAY文の知識でプログラムしていきます。問題のドラム演奏部も，実はとってもカンタンなのです。ドラム演奏はリズムマシンで，音を出すか出さないかだけの処理をしてあげればよいので，面到なCDE……ABなどの音階はありません。でも，ノイズを出すには，CDE……ABのうち好きな音名を使わないとダメですけどネ！

では4/4の2節で，つぎのリズムをたたいてみます。



これをプログラムすると

10 SOUND 7、

20 PLAY“メロディ”, “ベース”,“ドラム”

“S 9 m5000 CCCC CC C8 C8 C8 R8”

となります。先ほども説明したように，ドラムには音階がないので，Cとプログラムしても D とプログラムしても同じノイズが出てきます（いろいろ変えて実験してみてくださいネ！)。Sやmもドラムのノイズ音の変化をコントロールするもので，普通はS 9とし，mを2000～10000あたりまで変えてプログラムします。S 9とセットした場合，mの値が小さくなるとノイズつまりドラムの音のハギレがよくなってきますよ。また，Sの値を変えるとちがったドラム演奏になるので，実験してみてくださいね。Sやmのコマンドを入れないでプログラムすると，ノイズが出っぱなしになりますので注意してください。

```
10 CLEAR400:SCREEN2,1,1:COLOR,3:
CLS:CONSOLE,,0
20 SOUND1,0:SOUND8,16:SOUND13,14
:SOUND12,0:SOUND11,2:SOUND7,&HFE
:B=0
30 SCREEN 3,2,1:COLOR 2,3,1:CLS
40 LOCATE2,1:PRINT"BASIC":LOCATE
4,2:PRINT"magazine
50 LOCATE1,4:COLOR4:PRINT"[ them
e song ]
60 LOCATE2,9:COLOR1:PRINT"BY NOB
UHIRO          KUWAMOTO"
70 FORI=&HE000TO&HE1FF:SOUND0,A:
POKEI,&HE4:A=A+1
80 IFA>254THENA=0:B=B+1:SOUND1,B

90 NEXT:A=A+1:SCREEN2,1,2:LOCATE
0,2:PRINT"GOTO 1000"
100 LOCATE0,0:SCREEN 3,2,2
110 FORI=&HE000TO&HE1FF:SOUND0,A
:POKEI,&HE8:A=A-1
120 IFA<1THENA=255:B=B-1:SOUND1,
B
130 NEXT:PLAY" "," ","s9m1200c64
"

140 SOUND7,&HDC:SOUND6,3:PLAY"m1
200t80","s9m1200t80","s9m1200t80
"

150 B$="l16ececgm5000gm1200efedf
dm5000gg8.m1200"
160 C$="l16ddddm5000dm1200ddddd
dm5000dd8.m1200"
170 FORI=0TO3:PLAY " "," ",C$:NE
XT
180 FORI=0TO1:PLAY " ","o2"+B$,C
$:NEXT:A$="v8o7"+B$
190 FORI=0TO1:PLAY A$,"o2"+B$,C$
:NEXT:A$="v11o7"+B$
200 FORI=0TO1:PLAY A$,"o2"+B$,C$
:NEXT:A$="v11o7ececggefedf2"
210 D$="l16ececgm5000gm1200efedf
"

220 E$="l16ddddm5000dm1200ddd64
d64drd4l8dddd"
230 PLAY A$,D$,E$
240 F1$="v11o2l32cr32cr32gr32gr3
2cr16gr32"
250 F2$="v11o2c+r32c+r32g+r32g+r
32c+r16g+r32"
260 F3$="v11o2dr32dr32ar32ar32dr
16ar32"
270 A$="o6l32g2gedgcgdgegdgcgdc"
280 A3$="o6l32er32er32er32e32r32
l16fedefgfe
290 A4$="l32dr32dr32dr32d32r32l1
6d-dd-dd-e-dee-feg
300 A5$="l32dr32dr32dr32d32r32l1
6d-dd-dc-cc-cd-dd-de-ee-e
310 B1$="o2v11l32cr32gr32cr32gr3
2cr32cr32gr32cr32":B1$=B1$+B1$
320 C1$="l32d16ddd16ddd16ddd16dd
d16ddd16ddd16ddd16dd"
330 FORI=0TO1:PLAY A3$,B1$,C1$:P
LAY A4$,B1$,C1$
340 PLAY A3$,B1$,C1$:PLAY A5$,B1
$,C1$
350 PLAY " ",B1$:PLAY " ",B1$
360 PLAY A$,B1$:PLAY A$,B1$
370 PLAY A$,B1$,C1$
380 PLAY A$,B1$,C1$:NEXT
390 PLAY A$,F1$,C1$
400 PLAY A$,F2$,C1$
410 PLAY A$,F3$,C1$
420 PLAY A$,F1$,C$
430 PLAY A$,F2$,C$
440 PLAY A$,F3$,C$
450 GOTO 140
1000 SCREEN 3,2,2:FORI=&HE000TO&
HE1FF:POKEI,&H8C:NEXT
1010 FORI=0TO500:NEXT
```

X1でMZ-2000のソフトが動いた!!

またまた電波新聞社から，新しいコンバーターが発売になります。X1用の「システムソフトウェアコンバーター」がそれです。これは，MZ－2000のソフトをX1で動かすためのソフトウェアで，従来の「テキストコンバーター」と異なり，手直しの必要がほとんどありません。

このコンバーターのほかに用意するものは，MZのBASICだけ。コンバート方法もとてもカンタンでどんなにゆっくりやっても10分とかかりません。

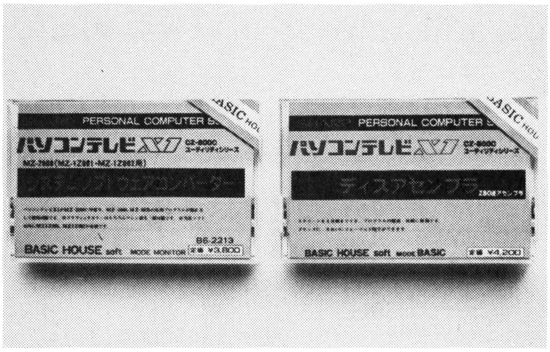
このコンバーターは，電波新聞社のソフト・テープを扱っている全国の有名書店，マイコン店で手に入ります。

また今回は，開発元のBASIC HOUSEの協力により，X1ユーザーのキミに，この「システムソフトウェアコンバータ」をプレゼントできることになりました。

住所，氏名，年令，職業，学年，システム構成，X1使用日数を書いて，

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電波新聞社 出版部 BASICマガジン編集部
システムソフトウェアコンバータ プレゼント係

まで，ハガキで応募してください。抽選で5名の皆さんに差し上げます。当選者は12月号に発表します。

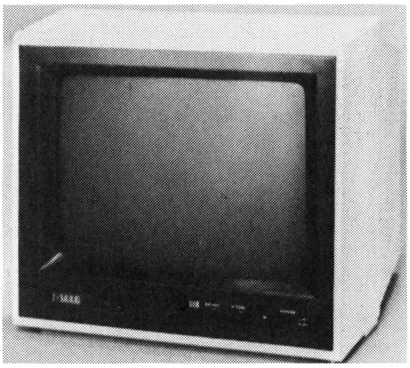


▲話題のシステムソフトウェアコンバーターとディスアセンブラ

東映通商のカラーCRTディスプレイ新発売!!

東映通商（東京都文京区湯島1－2－4）から，パーソナル・コンピュータ用の12型CRTディスプレイが発売になりました。すでに，FTCシリーズとして14型7機種が発売になっていますが，今回はこれに加わって12型5機種のラインアップとなります。

特徴は，入力回路にハイブリッド回路を使用しノイズの低減を図ったほか，映像回路では忠実に色の再現性を確保する周波数特性を得ています。

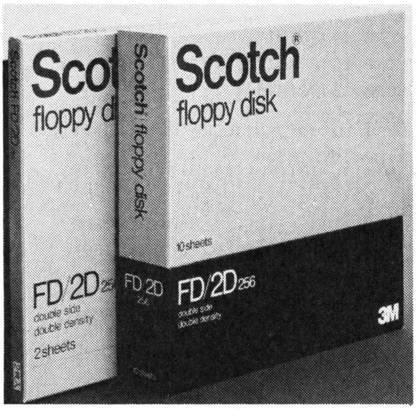


▶東映通商の12型カラーCRT

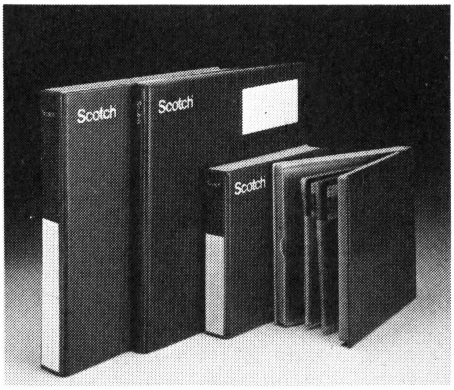
スコッチ デジタルノートケース・プレゼント中!!

ニューパッケージに生まれ変った，スコッチのフロッピー・ディスクを記念して，いま店頭でスコッチ・フロッピー・ディスクを10枚買うと，デジタルノートケース1コがプレゼントされます。

ニュークォリティ＆ニューパッケージのフロッピー・ディスクは，新たに8インチ用も加え写真のようなナウなデザインになりました。これに応えてプレゼントされるデジタルノートケースは，5インチと8インチ用の4枚入り，12枚入りの4種類。好きなケースを1コ，10月31日まで店頭でキャンペーン中です!!



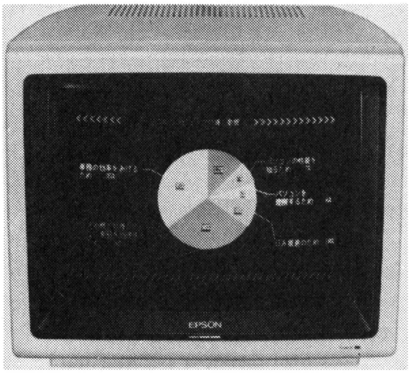
◀新たに加わった8インチ用



◀デジタルノートケース

エプソンからカラーCRT“CM-10”新発売

エプソンから，日本語ワープロ・パソコンＱＣ－10各種パソコン対応のカラーＣＲＴが発売になりました。低価格の148,000円で，ＲＧＢ直接ドライブ方式，640×400ドットの高解像度，８色表示，ノングレア90°偏向ブラウン管の採用などが特徴です。対応機種は，エプソン日本語ワープロ・パソコンＱＣ－10，ＮＥＣ　ＰＣシリーズ，富士通　ＦＭシリーズ，シャープ　ＭＺシリーズなどと多彩です。外形寸法は，366(Ｗ)×333(Ｈ)×404(Ｄ)mm。重量は14kg。



◀カラーCRT　CM-10

TAKARから「ゲームパソコンM5テキスト」がでたよ!!

Ｍ５を持ってる人で，わかりやすい解説書がほしいと思ってる人にお知らせです。㈱タカラから発売になった「ゲームパソコンＭ５・ベーシックＩテキスト」は，モンキー・パンチの漫画による解説で，楽しく読みながらベーシックの勉強ができるおもしろい本です。Ｂ５版・146ページで，定価1,200円。申し込みは，〒100 東京都千代田区有楽町2-3-4 渡辺ビル６～７Ｆ㈱ティーエイケイ・リサーチ・センターまで。送料300円が必要です。

ゲームパソコンM５テキスト▶

で・ば・ぐ

★９月号39ページ　「コンピュータ・サウンド・コーナー」にバグがありました。160行の最後の［ヌ″］をカット，170行の［２：PRINT　P3$］をカット，180行の［T＝1　TO　500：NEXT　T］をカットしてください。

★９月号59ページ　ベーシックマスターＬⅢ／ＭＫ５用「ＦＩＥＬＤ　ＧＯＬＦ」にバグがありました。11行の……,″″，４と30行の……ＡＳＣ(″″)と33行の……,″″，４と55行の……ＡＳＣ(″″)の，それぞれ″″の間に，▩（グラフ・モードで［ム］のキーを押す）を入れてください。

★９月号115ページ　ＰＣ-6001/mkⅡ用「ＡＬＩＥＮ

Basic Magazine
Hot Information

ＩＮ　ＭＡＺＥ」にバグがありました。**リスト２**の9540行の最後の[0]を[)]に変えてください。

★９月号136ページ　ＳＣ-3000用「戦争と平和」にバグがありました。全リストを再掲載します。

以上，まことに申し訳ありません。

戦争と平和のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE0,23:CLS:DIMA(5,5):DIMB(5,5)
15 CURSOR6,5:PRINT"  1 2 3 4 5     1 2 3 4 5 "
20 CURSOR6,6:PRINT" ┌┬┬┬┬┐   ┌┬┬┬┬┐"
30 CURSOR6,7:PRINT"1│ │ │ │ │ │ 1│ │ │ │ │ │"
40 CURSOR6,8:PRINT" ├┼┼┼┼┤   ├┼┼┼┼┤"
50 CURSOR6,9:PRINT"2│ │ │ │ │ │ 2│ │ │ │ │ │"
60 CURSOR6,10:PRINT" ├┼┼┼┼┤   ├┼┼┼┼┤"
70 CURSOR6,11:PRINT"3│ │ │ │ │ │ 3│ │ │ │ │ │"
80 CURSOR6,12:PRINT" ├┼┼┼┼┤   ├┼┼┼┼┤"
90 CURSOR6,13:PRINT"4│ │ │ │ │ │ 4│ │ │ │ │ │"
100 CURSOR6,14:PRINT" ├┼┼┼┼┤   ├┼┼┼┼┤"
110 CURSOR6,15:PRINT"5│ │ │ │ │ │ 5│ │ │ │ │ │"
120 CURSOR6,16:PRINT" └┴┴┴┴┘   └┴┴┴┴┘"
130 CONSOLE17,6
140 INPUT"ドコニ ツクリマスカ";L,K:IFL<1ORL>5THEN140
150 IFK<1ORK>5THEN140
160 A(L,K)=1:J=INT(RND(1)*5)+1:H=INT(RND(1)*5)+1:B(J,H)=1:PRINTJ;H
165 IFA(L,K)<>B(L,K)THEN170
166 PRINT"モウイチド":GOTO 140
170 CONSOLE0,23:X=6+2*L:Y=5+2*K:CURSORX,Y:PRINT"■":CONSOLE17,6
200 CLS:INPUT"ドコヲ コウゲキシマスカ";P,O:IFP<1ORP>5THEN200
210 IFO<1ORO>5THEN200
220 IFB(P,O)=1THEN500
230 PRINT"チガイ マシタ"
300 I=INT(RND(1)*5)+1:U=INT(RND(1)*5)+1
310 IFB(I,U)<>0THEN300
320 B(I,U)=2:PRINTI;U:INPUT"デス アタリデスカ(Y/N)";S$:IFS$="Y"THEN600
330 IFA(I,U)<>1THEN200
340 PRINT"ウソハ、イケマセン":GOTO 600
500 CONSOLE0,23:T=19+2*J:R=5+2*H:CURSORT,R:PRINT"♣":CONSOLE17,6:END
510 CLS:PRINT"ワタシノ マケデス":PRINT:END
600 PRINT"アナタノ マケデス":PRINT
610 CONSOLE0,23:T=19+2*J:R=5+2*H:CURSORT,R:PRINT"♣":CONSOLE17,6:END
```

★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

- **シャープ**：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソード**：〒104 東京都中央区八重洲２－７－12京橋Ｋ－１ビル……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **シャープビジネス**：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８販推部……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日本電気**：〒108 東京都港区芝５－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立家電**：〒105 東京都港区西新橋２－15－12（日立愛宕別館）……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **富士通**：〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13　半導体統轄営業部……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **E.S.Dラボラトリ**：〒113 東京都文京区湯島4－1－11 南山堂ビル3Ｆ……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **コモドールジャパン**：〒105 東京都港区浜松 1-1-11 住友東新橋ビル……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川１－44－１……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門1－26－5（第17森ビル）ＯＡ事業部………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **松下通信工業**：〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋２－11－５……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三洋電機特機情報機器事業部ＯＡ企画課**：〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25業務課「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿２－６　新宿住友ビル……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ＥＰＳＯＮ**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石７－９－10……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座３－３－１……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソニー**：〒142 東京都品川区北品川６－７－35ＭＣ営業部……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三菱電機**：〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パーソナルコンピュータ部…………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **セガ**：〒144 東京都大田区羽田１－２－12「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **バンダイ**：〒111 東京都台東区駒形1－4－8 第５ビル……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係

■メーカー別主要機種名

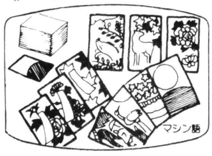
- **シャープ**：MZ－80B／MZ－2000／MZ－1200／MZ－700／PC－1500／PC－1211／PC－5000／MZ－2200（ポケコン：シャープビジネス担当）
- **日本電気**：ＰＣ－6001／ＰＣ－8001mkII／ＰＣ－8801／ＰＣ－2000／ＰＣ－9800／ＰＣ－8200／ＰＣ－6001mkII
- **日立家電**：ＭＢ－6890(レベルIII)／ＭＢ－6885(ベーシックマスタ・ジュニア)／マーク５
- **富士通**：FM－7/8
- **コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/コモドール64
- **タンディラジオシャック**：ＴＲＳ－80
- **東芝**パソピア(PA－7010/7012)／パソピアミニ／パソピア5/7
- **松下通信工業**：ＪＲ－100／ＪＲ－200
- **三井物産**：ZX－81
- **カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100／FP-200
- **三洋電機**：PHC-10／PHC-20／PHC-8000／MBC-55／PHC-25
- **ＥＰＳＯＮ**：ＨＣ－20
- **トミー**：ぴゅう太
- **ソード**：Ｍ－５
- **ソニー**：ＳＭＣ－70
- **セガ**：ＳＣ－3000
- **三菱電機**：MULTI 16／MULTI 8
- **バンダイ**：GUNDAM

ソフトのオリジナル

PCG又はロータスゲームボード用ソフトとノーマルソフトの1本化！

マイコン オリジナルの4番打者！ 手づくり RAM

《PC-8001用》



●PC花札〔グラフィック、マシン語〕……￥3,000
(対コンピュータコイコイです。PCでここまでできる。)
●スーパーペンギン……￥3,000
(いたずらモンスターをアイスブロックで粉砕。)
●スパイダー＆フライ……￥2,500
(PCG共用／蜂をさけながらハエを取る。ボーナスもあるぞ！)
●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ、別売コースも有ります)…￥3,000
●ホールカセットⅠ(カントリーゴルフの別売コース、上級者用です)……￥2,000
●ホール2＋V・UP(さらに上級版、しかもゴルフゲーム自身拡張させます)…￥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命占星学で鑑定)……￥3,000
●暗剣殺＆恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)……￥3,000
●四人麻雀(マシン語＋BASIC、高速ですグラフィック版／アマ・プロモード)…￥3,000
●ザ・爆弾(6人の爆弾魔の落とす爆弾を処理)……￥2,500
●潜水艦撃沈ゲーム(海底のサブマリンをやっつけよう)……￥2,500
●原子炉爆破作戦(地下原子炉をスパイに見つからないように爆破)……￥3,000
●リバーパトロール(川をさかのぼって人を救助)……￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)……￥2,500
●スーパーゴリラ(PCG共用タイプ／ゴリラが美女をさらってビルの屋上へ)…￥3,500
●スペースフェニックス(PCG共用タイプ／不死鳥をやっつけろ！)……￥3,000
●タロット占い(あなたの運勢や相性をズバリ鑑定！カラーグラフィック)……￥3,000
●エッグワンズ・オン(PCG共用タイプ／悪いハンターに殺されないように鳥を保護しよう！)……￥2,500

《PC-8001mkII用》

●アップルジャム(カラーグラフィックマシン語 リンゴがスイカに食べられないようにドットエサを食べて下さい)……カセットベース￥3,500 ディスクベース￥4,000
●スーパーグラフィック4人麻雀(ハイレゾグラフィック／アマ・プロモード)…￥3,000

《PC-8801用》

●グラフィック・ジャン機(リーチ・チー・ポン・カン・ローンのリアルタイムマージャン)……￥3,000
●ファイングラフィックマージャン〈Aタイプ〉
32×24ドットの牌、マシン語の点数計算(アマ・プロモード)……￥3,500
●漢字4人麻雀
役表示は漢字で、リアルです。漢字ROM必要(アマチュア、プロモード有り)…￥4,000
●漢字四人麻雀(DISK版4人麻雀)……5インチ用￥4,500：8インチ用￥4,800

《PC-9801用》

●雀荘(リアルさ抜群の4人マージャン！相手の表情が楽しい／640×400ドットカラーモニター必要)……カセット用￥4,800 5インチ用￥5,500 8インチ用￥6,000

《MZ-700／1200用》

●のソフトは5030使用で、白丸のソフトはそのままMZ-700で動きます

○●ガタ・ゴト(PCG共用タイプ 駅に無事到着できるか！)……￥2,500
○●3Dスペースドライブ(PCG共用タイプ 3Dのドライブを楽しもう！)……￥3,000
○●バドミントンMZ(PCG共用タイプ／かわい子ちゃんのバドミントン 700はカラーです)……￥3,000
○ PCG・4人マージャン(ロータスかPCGが必要 本格派カラーマージャン)…￥3,000
○ MMOS-700(RAMディスクシステム)……￥9,800
○●「地図を探せ！」(グラフィック・アドベンチャー／シャーロック・ホームズになったつもりで地図を探そう！)……〔アドベンチャーゲーム〕￥3,000
○●ヘリファイヤー(山火事を消せ！)……￥2,500
○●NEWコスモファイト(PCG共用タイプ／スクランブルゲーム)……￥3,000
○●バルーンボンバー(風船爆弾をやっつけよう)……￥2,500
○●スーパーゴリラ(ゴリラが美女をさらって屋上へ)……￥3,000
●ポラリス(あなたは潜水艦のキャプテン)……48K ￥2,500
○●レーザーコマンド(PCG共用タイプ／レーザー砲で都市を守る)……￥3,000
●暗剣殺＆恋占い(HUBASICソフト、恋人との相性や危険な方向は)……￥3,000
●ザ・ワープ(エイリアンをやっつけながら次の面へワープ)……￥2,500
●バトルスコープ(4種のインベーダーがせまってくる)……￥2,500
○●ザ・ハルサー(エイリアン撃滅装置を組みたてろ)……￥2,500
●アステロイド・フォール(隕石を撃ち落とせ)……￥2,500
●マシン語ピンボール(フリッパーゲームをマイコンで)……￥2,500
○●MZグランプリ(スリップゾーン、ふたまた有りのカーレース)……￥2,500
○●スペースビーII(巨大な宇宙蜂が襲ってきた)……48K ￥2,500
◉●ザ・ギャンブラー(あなたは4種のギャンブルで金持ちになれるか)……48K ￥3,000
○●ローダー＆セーバー(これ1つで、ほとんどのプログラムのコピーが出来る)…￥3,000
●CLALA-I(50種以上のコマンドを持つマシン語モニター)……￥8,500
●ザ・ピクチャー(画面のロード、セーブ編集が出来る、PCG対応)……￥4,000
●●PCG4人麻雀(牌そっくり、本格的です／要PCG)……￥3,500
●PCGバトルスコープ(バトルスコープ／要PCG)……￥3,000
●PCGアステロイドフォール(アステロイドフォール要PCG)……￥3,000

○●アステロイド(PCG共用タイプ／四方から迫ってくる隕石を爆破せよ。)……￥2,500
○●タワーリングマウス(PCG共用タイプ／化けネズミの大群から逃げながら、階上へ)……￥2,500
○●トマホーク(PCG共用タイプ／カラーです。／四方八方からのエイリアン攻撃)￥2,500
○●スーパーペンギン(PCG共用タイプ／アメーバーをアイスブロックで粉砕)￥2,500
○●スネークインデザート(PCG共用タイプ／ヘビ・サソリのいる砂漠であなたは？)￥2,500
○●コスモファクター(面数が増すごとに強くなるエイリアン)……￥2,500
○●PCGパクパクレスキュ(要PCG／川をさかのぼってモンスターを食べる。)48K ￥2,500
○●スーパーゴリラパートII(スーパーゴリラにあきた人はどうぞ)……￥2,500
○●銀河戦争I(宇宙船で帝国軍ステーションを破壊！)……48K ￥2,500
○●銀河戦争II(帝国軍を迎え撃ち、スペースドームを守れ！)……￥2,500
○●銀河戦争III(行く手に岩山、空に帝国軍！進め探険隊)……￥2,500
○●銀河戦争IV(革命軍の逆襲。4つのパターンを貴方は越せるか)……48K ￥3,000
○●ギャラオ(PCG共用タイプ／カラーです。エイリアンの多数編隊攻撃)…48K ￥3,000
○●スクランブルジェット(PCG共用タイプ／カラーです。スクランブルゲーム2)……￥3,000

《MB-6891マークII》

●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ。別売コースも有ります)……￥3,000
●ホールカセットI(カントリーゴルフの別売コース。上級者用です)……￥2,000
●ホール2＋V.UP(さらに上級版しかもゴルフゲーム自身拡張させます)……￥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命星学で鑑定)……￥3,000
●暗殺剣＆恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)……￥3,000
●四人麻雀(対戦相手3人分コンピューターが)……￥3,000
●インベーダー6890(マシン語です。HIRESできれい)……￥3,000
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつけよう。マシン語)……￥3,000
●スコールインベーダー(マシン語、ミサイルが雨のように降る)……￥3,000
●ギャラクシーウォーズ(隕石をぬってUFOに。モチ、マシン語)……￥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)……￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように！)……￥2,500

《MB-6885Jr》 ○印は1200ボーROMが必要、その他は両用

●ミュージック・メーカー(キーボードの曲がBASICのデータ文に変換)……￥2,500
●インベーダートレック(宇宙船の艦長になって、敵を全滅)……￥3,000
●平安京エイリアン(エイリアンを埋め殺せ、BASIC＋マシン語)……￥3,000
●ルナーレスキュー(貴方は何人救助出来るか、BASIC＋マシン語)……￥2,500
●麻雀(対コンピューター2人麻雀)……32K ￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)……￥2,500

※上記のソフトはLII共用版です Jrではカラーで、LII又は6881では白黒モードで動きます

〔HIRES版ゲーム〕10種

○●グラフィック・ジャン機(コンピュータと対決！マシン語による本格的思考ルーチン内蔵)……￥3,000
○●ドラゴンハンティング(マシン語＋BASIC チルゴンをつかまえろ！ペアゴンにはつかまるな！)……￥2,500
○●スペース・ヘイディーズ(マシン語／インベーダー・アステロイド帯、さらに母星を撃破せよ！)……￥2,500
○●コンピュータ将棋盤(将棋盤データベース。楽しい将棋のお勉強！)……￥3,000
●エイリアンアタック(マシン語HIRESです。せまりくるインベーダー)……￥3,000
●ギャラクシーウォーズ(オールマシン語、隕石をぬってUFOに)……￥3,000
●グレートフィッシング(マシン語、魚釣りゲーム)……￥2,500
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつける。マシン語です)……￥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)……￥2,500
●ボンバークラッシュ(爆弾を落とされないようにUFOを撃て)……￥3,000

《MZ-2000／80B》

●アスロイド・フォール(隕石群を撃ち落とせ／MZ-80B用)……￥3,000
●コスモスワー(スタートレックを超越した宇宙戦争シミュレーション／共用)…￥3,000

《FM-8》 白丸のソフトはFM-7で動きます。

○●ザ・ゲームDOS(今までDISKに入らなかったゲームがセーブ)……￥5,000
●ザ・ゲームDOSユーティリティ(ファイラー。ディスク1枚に7つのプログラム)￥3,000
○●クラッシュインベーダー(とびはねるインベーダーをやっつけろ！マシン語)…￥3,000
○●VOICE DUMP(マイコンがマシン語デバッキングのお手伝い)……￥2,500

《PC-6001》

●GOD APPLE(リンゴ爆弾が落ちてきた)……￥2,500
●アステロイド・アーミー(2人用バトルロイヤル宇宙戦)＊ジョイステック必要…￥2,500
●リバーサル(マシン語です。オセロ以上のリアルさ、顔が変化します。)……￥3,000

オリジナルソフト募集中！ 高額にて買い取ります。☎03(255)7846 ☎03(255)7820
(担当：加藤) **買取金額／￥50,000〜￥500,000**

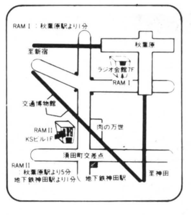
■JCB・UC・DC・MC・各社クレジット、1〜60回取扱い(地方もOK)●地方の方には通信販売致します。オリジナルソフトは送料無料●ご注文は現金書留にて住所・氏名・品名・個数を明記。●銀行振込み先／住友銀行神田駅前支店：268118㈱富士音響。

クレジットで!!
●残金￥400,000・30回
ボーナス月＋30,000 月々9,800
●残金￥300,000・30回
ボーナス月＋20,000 月々7,900
印鑑と身分証明書(免許証)で即、お持ち帰りOK！

☎(03)255-7846

㈱富士音響マイコンセンターRAM
東京都千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館7F) 〒101／TEL.(03)255-7820・4857・4858
年中無休

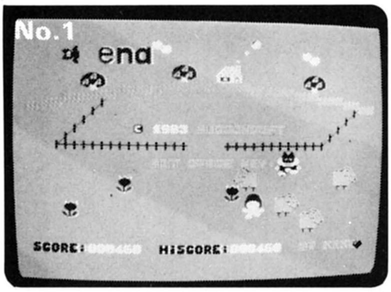
㈱富士音響マイコンセンターRAMII
東京都千代田区神田須田町1-5(KSビル1F)〒101／TEL.(03)255-2644

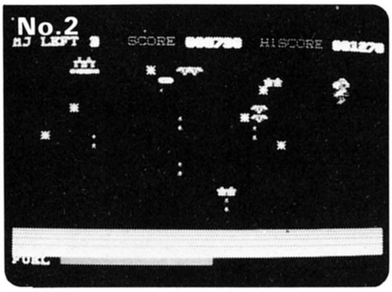


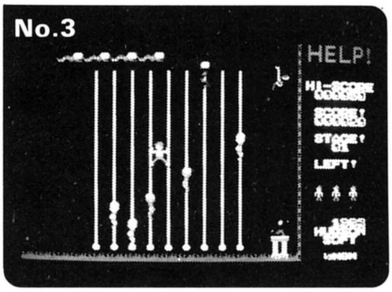
Hudson soft

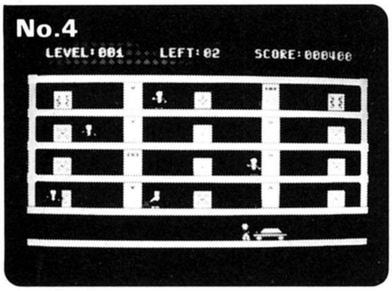
㊟この画面は、当社モニターで撮ったもので機種によっては異ります。

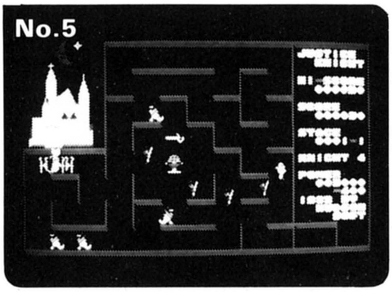
おもしろ満載ゲームソフト！

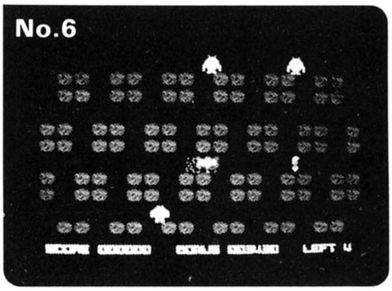
No.1


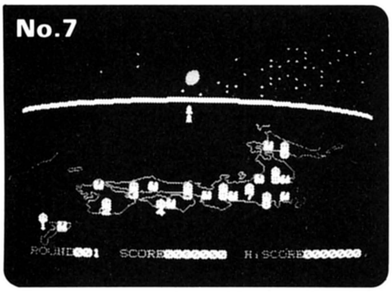
No.2


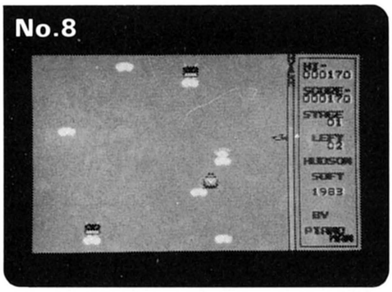
No.3


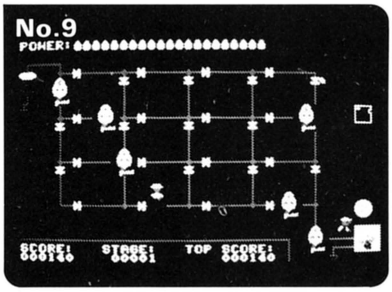
No.4


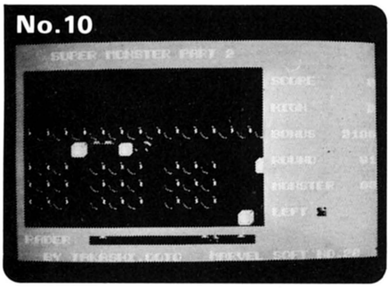
No.5


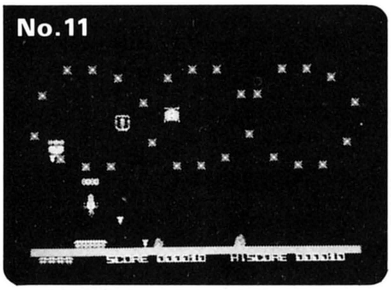
No.6


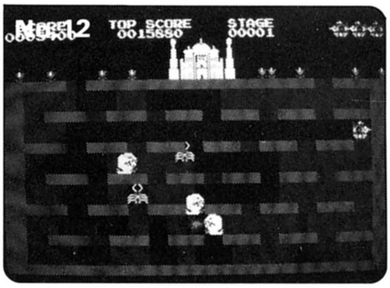
No.7


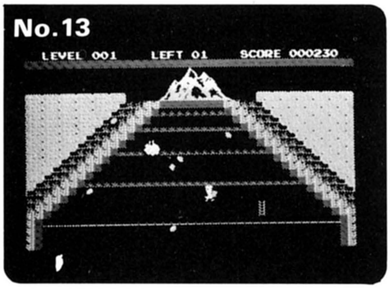
No.8


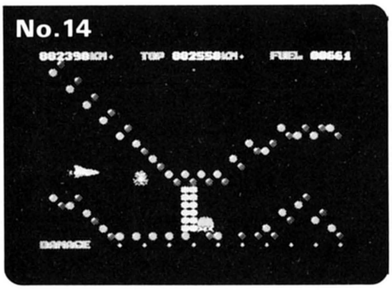
No.9


No.10


No.11


No.12


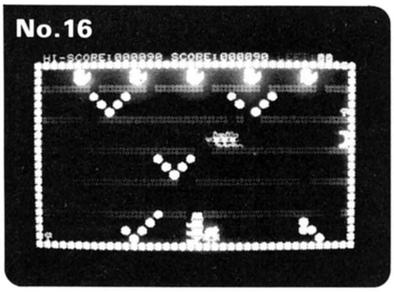
No.13


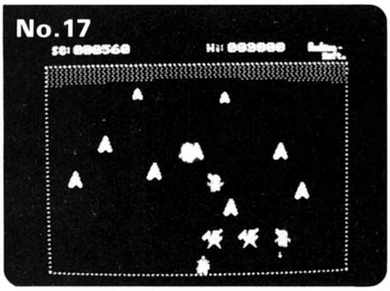
No.14


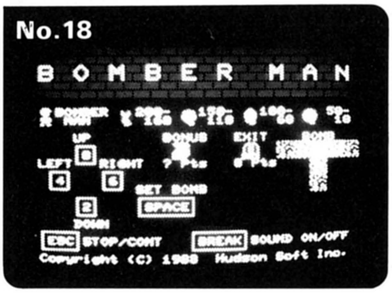
No.15

Hudson soft

オールマシン語シリーズみんな君のもの!!



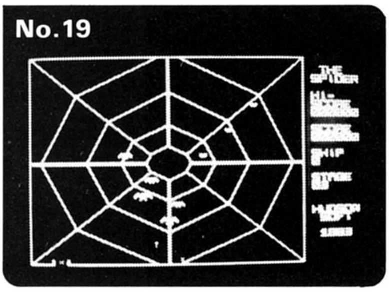


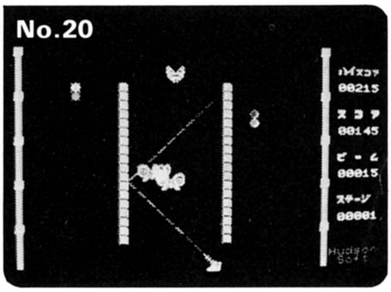


No.1 ひつじや〜い ¥3,800
牧歌メルヘン調ゲームです
対応機種 X1，PC－8001mkII，FM－7，パソピア7，レベル3マークV，MZ-2200

No.2 MJ－05 ¥3,200
地球の運命を握るのはあなた
対応機種 X1，PC-8001mkII，FM-7，レベル3マークV，MZ-2200

No.3 HELP! ¥3,800
ヘビとあなたの知恵くらべ
対応機種 X1，PC-8001mkII，FM-7，レベル3マークV，MZ-2200





No.4 華麗な怪盗 ¥3,800
華麗に登場，カジノの金をかっぱらえ!
対応機種 X1，PC-8001mkII（¥3,200），FM-7

No.5 Justice Knight ¥3,200
マイコンはもうメルヘンそしてファンタジー
対応機種 X1，PC-8001mkII（¥3,200），FM-7，レベル3マークV

No.6 フィールドウォーズ ¥3,800
地雷をセットしてオバケをやっつけろ
対応機種 X1，PC-8001mkII，FM-7

No.7 バブルクンド1999 ¥3,800
伝説の都バブルクンドを守るのは君だ
対応機種 X1，PC-8001mkII，FM-7，パソピア7，レベル3マークV（¥3,200）

No.8 スカイダイバー ¥3,200
大空を1人じめ，あっ!ロケットが
対応機種 X1（¥3,800），PC-8001mkII，FM-7

No.9 パワーフェイル ¥3,800
ハドソン開発センターを守れ!
対応機種 X1，PC-8001mkII，FM-7，パソピア7，レベル3マークV，MZ-2200

No.10 スーパーモンスター ¥3,800
ブロックでモンスターをサンドイッチ
対応機種 X1

No.11 キラーステーション ¥3,200
キラーステーションを破壊せよ!
対応機種 X1，PC-8001mkII，FM-7

No.12 イタサンドリアス ¥3,600
地底タンクに乗って地中を走れ!
対応機種 X1，PC-8001mkII，FM-7

No.13 ミステリーマウンテン ¥3,200
謎の山を征服できるか?
対応機種 X1，PC-8001mkII，FM-7，レベル3マークV

No.14 サブマリンパニック ¥3,200
敵潜水艦は近いぞ
対応機種 X1，FM-7，レベル3マークV

No.15 4人マージャン ¥4,800
グラフィックによる本格的4人マージャン
対応機種 X1

No.16 ヒヨコファイター ¥3,200
ヒヨコになってタマゴを食べよう
対応機種 X1，PC-8001mkII，FM-7

No.17 ガンマン ¥3,200
君は西部のプロガンマン
対応機種 X1，PC-8001mkII（¥3,800）FM-7

No.18 ボンバーマン ¥3,200
風船オバケをやっつけろ
対応機種 X1（¥3,200），PC-8001mkII，FM-7

No.19 ザ・スパイダー ¥3,800
飛来する宇宙グモを攻撃せよ!
対応機種 X1，パソピア7，レベル3マークV

No.20 ミスターバタフライ ¥3,800
あ!蝶々が襲ってくる
対応機種 X1，PC-8001mkII，FM-7

㊟ この画面は，当社モニターで撮ったもので，機種によって異ります。

◎金沢営業所オープンの為SE募集（勤務地・金沢） ◎東京営業所まで，履歴書（写真添付）を人事課・大里までお送り下さい。

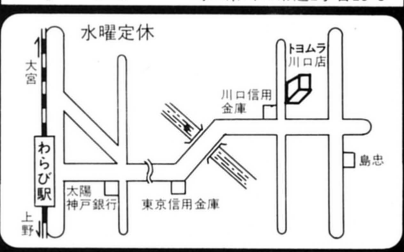
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

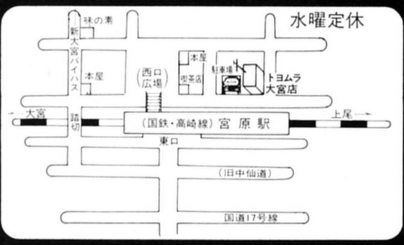
Tmdシステムズ・トヨムラ各店

新宿 03-342-1571
新宿区西新宿2丁目4番1号
新宿NSビル5階

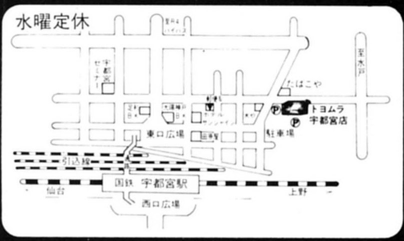
川口 0482-68-7826
埼玉県川口市芝2丁目25-3



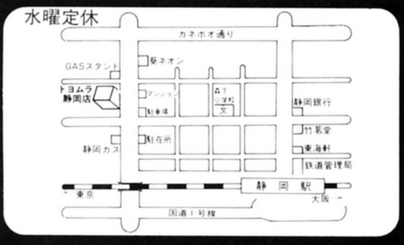
大宮 0486-52-1831
大宮市宮原町3丁目515-2



宇都宮 0286-36-5315
宇都宮市宿郷町365-7



静岡 0542-83-1331
静岡市八幡1丁目4-36



秋葉 03-253-5754
東京都千代田区外神田4丁目4-1

巣鴨 03-941-8621
東京都豊島区巣鴨1丁目12-6

東ラジ 03-253-4693
千代田区外神田1-10-11

横浜 045-641-7743
横浜市中区松影町1丁目3-7

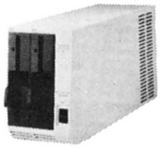
名古屋 052-263-1661
名古屋市中区大須3丁目30-86

●お問合せ・お買求めはお近くの各店へ
★Tmdビジネスソフトは白黒ページ参照

ディスクユース時代の幕開けです

LFD-550PC (PC8801専用)＋ケーブル＋ディスケット20枚
FM (FM7専用)

特価129,800円



LFD-550PC
148,000円

Tmd DISK

Tmd特別仕様
スコッチ(3M)製
両面ディスケット
20枚セット
特製ケース入り

デモ用プログラム

記憶容量
・326, 68KB×2ドライブ
・80トラック/ドライブ ・16セクター/トラック
・256B/セクター ・2台標準実装

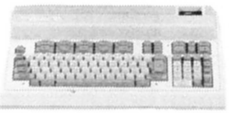
9月23日㈮新装開店

秋葉地区2店オープンセール中

トヨムラ® 中央

千代田区外神田4丁目4ー1北原ビル TEL 03ー253ー5754

FM7の高級パック



FD-10	FM7＋TF20Fミニフロッピーディスク＋FDインターフェイス＋ケーブル＋ディスケット10枚＋RFモジュレータ	㊕249,000円
FD-11	FM7＋準高解像カラーモニタCMT140RN＋ケーブル＋ミニフロッピーTF20F＋FDI/O＋ディスケット10枚	㊕279,000円
FD-12	FM7＋14インチカラーモニタ(2000文字)＋ケーブル＋ミニフロッピーTF20F＋ディスケット10枚＋FDI/O	㊕298,000円
FD-13	TF20F＋FDインタフェイス＋接続ケーブル＋ディスケット10枚	㊕149,000円
FD-14	エプソンプリンタRP-80＋ケーブル＋用紙1000枚＋ミニフロッピTF20F＋FDI/O＋ディスケット10枚	㊕209,000円
FD-15	エプソンプリンタFP-80＋ケーブル＋用紙1000枚＋ミニフロッピーTF20F＋FDI/O＋ディスケット10枚	㊕248,000円

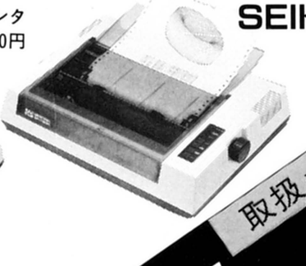
▼▼▼▼ フロッピーディスク及び各種プリンターの組合せパック ▲▲▲▲

PC9801の高級パック

FD-20	TF20N(PC9801専用)＋接続ケーブル＋ディスケット10枚組	㊕142,000円
FD-21	PC9801＋RFモジュレータ＋TF20Nミニフロッピー＋ケーブル＋ディスケット10枚組	㊕379,000円
FD-22	PC9801＋グリーンモニター12M18B(640×400ドット)ケーブル＋ミニフロッピーTF20N＋ディスケット10枚組	㊕399,000円
FD-23	PC9801＋高解像カラーモニタFTC1420＋ミニフロッピーTF20N＋ディスケット10枚	㊕429,000円
FD-24	PC9801＋超高解像カラーモニターFTC1455＋ミニフロッピーTF20N＋ケーブル＋ディスケット10枚	㊕479,000円
FD-25	PC9801用漢字ROM＋プリンタPC8822＋ミニフロッピーTF20N＋ケーブル＋ディスケット10枚	㊕346,000円

SEIKO

GP-550漢字プリンタ
119,800円



新製品

99,800円
GP700M
カラー
プリンタ

取扱メーカー:NEC・シャープ・富士通・

専任スタッフが

トヨムラ®

プリンタ
EPSON

RP-80
89,000円

FP-80
152,800円(PC8001専用) 149,800円(標準)
153,800円(PC8801、9801専用)

スピードアップの実用プリンタFPシリーズ

T社製
プロッタプリンタ
定39,800円
限定5台 ㊕32,000円

プリンター各種がお買求めやすくなりました。さあ、この機会にプリンターをパソコンに接続させましょう。各種のプリンターも組合せPACKが用意されています

TF20N(PC-8801専用)＋ケーブル＋ディスケット20枚

両面2ドライブ
ミニフロッピードライブ
322KB×2

TmdDISK

特価142,000円

Tmd特別仕様
スコッチ(3M)製
又はFUJI
フィルム製
両面ディスケット
20枚セット
特製ケース入り
デモ用
プログラム

フロッピーディスクシステムにはお持帰りになってすぐに使用出来るように，それぞれマイコン機器本体へ接続可能なI/Oケーブルとディスケット10枚の特製オリジナルケース入りとなっています。今日から即，ディスク使用が可能なパックで安心です。

PC8801の方

FD-2	PC8801＋RFモジュレータ＋TF20Nミニフロッピー＋ケーブル＋ディスケット10枚	特309,000円
FD-3	PC8801＋準高解像カラーモニタCMT140RN＋TF20Nミニフロッピー＋ディスケット10枚	特339,000円
FD-4	PC8801＋高解像カラーモニタFTC1420＋TF20Nミニフロッピー＋ケーブル＋ディスケット10枚	特364,800円
FD-5	PC8801＋超高解像カラーモニタFTC1455(640×400ドット)TF20Nミニフロッピー＋ケーブル＋ディスケット10枚	特407,000円
FD-6	PC8801用漢字ROM＋エプソンプリンターRP80＋ケーブル＋用紙1000枚＋TF20N＋ケーブル＋FD10枚	特218,000円
FD-7	PC8801用漢字ROM＋エプソンプリンタFP-80＋ケーブル＋プリンタ用紙1000枚＋TF20N＋ケーブル＋FD10枚	特259,000円

各店で開店協賛特価セール10/20まで

宇都宮・大宮・川口・巣鴨・新宿・秋葉・東ラジ・静岡・名古屋・横浜

改装中のTmd秋葉が今月23日パソコン(2F)パーソナル無線・ハムの総合ショップとして新しく生まれかわります。Tmd秋葉西口共々ご利用下さい。

Tmdシステムズ®

TmdSoft

新製品QC-10 日本語パーソナルコンピュータ

エプソンのパソコン
(本体)
398,000円
(キーボード・CRTは別です)

漢字BASIC
ワープロ
ソフト付

Tmdオリジナルプログラム

☆顧客管理　65,000円
☆営業管理　65,000円
☆給与計算　100,000円

カシオ・東芝・アドバイス
三洋・日立・三菱・沖・コモドール・エプソン・精工舎 他
ビジネス分野にパソコン時代を拓く

★給与計算(PC9801, 8801, 8001markII)
●月例給与，賞与，年末調整ができる
●出力帳票は，給与明細書・賞与明細書・金種表・銀行振込一覧表・給与台帳・賞与台帳・人事台帳・年調

★顧客管理(PC-9801, 8801, 8001markII)
●顧客数はディスク1枚当り800名収録します。枚数は何枚でもふやせます。
●管理項目は顧客符号・氏名・住所・電話番号・生年月日の他15文字の明細項目が10個用意されています。検索は顧客符号，生年月日，明細項目の組み合わせにより行い，結果をCRT又はプリンタ及び宛名印刷のみの出力もできます。地区別又はアイウエオ順の並べ換えもできます。

★請求書発行(PC-9801, 8801, 8001markII)売上明細書発行付。
●顧客数は800件，請求書発行，担当別請求一覧表，売上及び入金日記帳を作成します。得意先一覧表及び宛名印刷のみもできます

3年間のノウハウを凝縮した本格的な実用ソフト，しかも価格は39,000円

★売上管理(PC-9801, 8801, 8001markII)売上明細書付で仕入管理・在庫管理プログラムと組合せできます。●得意先数と商品数の設定は自由，売上伝票，請求書，請求明細書，請求一覧表，得意先別売上表，商品別売上表，債権管理表，担当別目標管理表，売上及び入金日記帳，宛名印刷を出力します。

★仕入管理(PC-9801, 8801, 8001markII)仕入明細書付です。売上・在庫管理と，組合わせて利用できます。
●商品マスタは売上管理と同じものが使えます。仕入先別支払予定一覧表，仕入管理表，商品別仕入管理表，仕入明細書，締後処理やリベート計算(普通及び現金リベート)ができるようになっています。仕入日記帳も作成できます。

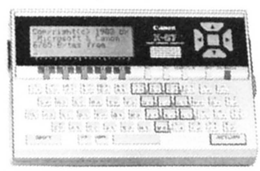
★在庫管理(PC-9801, 8801, 8001markII)商品の動きのみを管理するもので，売上管理と仕入管理と組合わせると販売・在庫管理になります。商品の入出日報，商品別月報，在庫表一覧表・(在庫と計算在庫)，発注点割れ表，不良在庫一覧表，商品一覧表等。メーカー別用途別に分類可。

Tmd 39シリーズのカタログ資料は下記宛へご請求下さい。
資料請求先 (〒200円同封)
〒160 新宿NSビル 私書箱6003号
Tmdシステムズ メールサービスセンターへどうぞ

◎ 新製品関係 ◎

好評販売中!!
5インチ，8インチ版があります。

キャノンX-07
¥69,800
ミニパソコン



カシオFP200
¥69,800
ハンドヘルド

シャープMZ2200
¥128,000

三菱マルチ8
¥123,000

※新製品関係組合せパックも用意されています。店頭で直接お問い合せ下さい。

カシオワープロパック

FP1100(本体)
グリーンCRT
漢字ROM
漢字プリンター一式
特製簡易ワープロ
定価400,700円 ⟹ 特価278,000円

各種新作ゲームソフト入荷中

・エニックス
激戦南太平洋
アルフォス
女子寮パニック
ライトフリッパー

・フェルコム
仁義なき戦い
Dr.スランプ・アラレ
徳川家康
大奥㊙物語

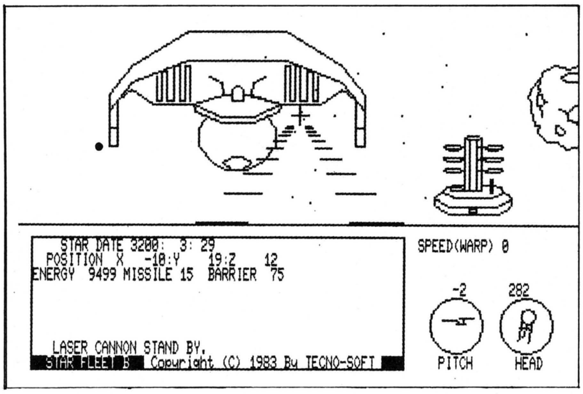
・ポニカ
南極物語
ゴルゴ13
国士無双
バルジ大作戦

通信販売ご希望の方

広告記載品のお問合せ　ご注文は
〒160 東京都新宿区 新宿NSビル
私書箱6003号
Tmdシステムズ通販センター

君を興奮させる

宇宙シミュレーションゲームの最高峰。



スターフリート/B

三次元の未体験ゾーンへ。

STAR DATE 3200年、ついにエイリゴンと惑星連邦は大決戦を迎えた。エイリゴン(敵)は総力を30艦隊にまで増力していた。我方のエンタープライズもフェザー砲と光子砲を新搭載して出撃した。スタートレックをはるかにしのぐこのスターフリートをお楽しみ下さい。

■このゲームは凝似3次元空間を飛行する30隻の敵戦闘艦エイリゴンを、一定期間内にセンサーを用い探索し、オートパイロット機能を使用し又は、自力でエイリゴン艦を見つけます。発見したら敵の攻撃をかわしながら、レーザー砲又は、陽子ミサイルで撃滅します。

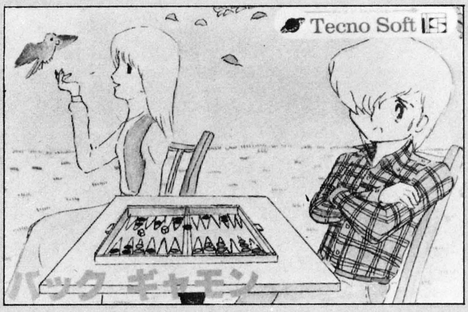
発売機種
MZ-80B(G-RAM1)、MZ-2000(G-RAM)、FM7・8、X1(G-RAM)、PC-8001MKII、PC-8801 PC-6001MKII ……………発売中
各￥4,500(ブックタイプ) 〒無料

ゴルフ・アイランド

ショット時に必要な情報は全て表示されます。表現もリアルです。(木に当れば木の葉が落ちる。水に入れば水しぶきや水音がする等)。また高速です。樹木、池、バンカーの位置、風向、風速はランダムに表示されますから同一ホールでも違ったゲームが楽しめます。

発売機種
FM-7、X1(G-RAM)、PC-8801、PC-8001MKII MZ-2000(G-RAM1、2、3) PC-6001MKII 各￥4,000 〒無料
■「拡張コース1～3」(各￥2,000)も好評発売中。

バック・ギャモン



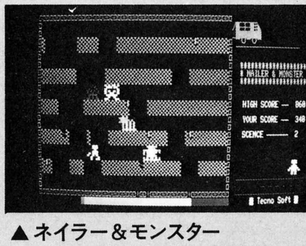
古い歴史をもつこのゲームは、ルールも簡単で世界的に親しまれています。麻雀、チェスなどとは一味違う変り種知的ゲームで、あなたの勘と知性が勝負の決め手です。

￥4,000
〒無料

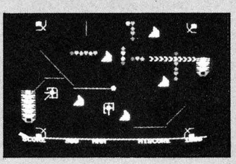
発売機種
PC-8801、PC-8001MKII、PC-8001、PC-6001、X1、MZ-2000、MZ-80B、MZ-700、MZ-1200、FM-7・8、パソピア、レベル3、FP-1100 各￥4,000
■PC-6001用はPC-6001MKIIでも使用できます。

PC-8001MKII、PC-8801でもPC-8001モードで使用できます。
メイン・ルーチンは全てマシン語です。

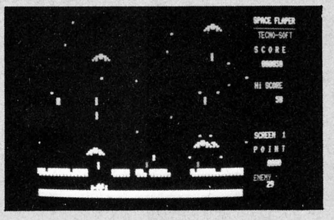
PC-8001 用ゲームソフト



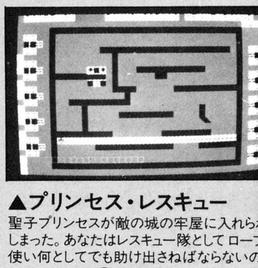
▲ネイラー&モンスター
ダイヤモンド鉱に住みついているモンスターを撃退しながら、あなたはいくつのダイヤを運び出せるか。
￥3,300 〒無料



◀ミサイルパニック
ミニブラックホールとミサイルを駆使して、ゼラートスを撃滅せよ。
￥3,300 〒無料



◀スペース・フラッパー
こうもりのような宇宙鳥(フラッパー)が地球を目指してやってくる。ビーム砲で撃退しなければ……。
￥3,300 〒無料



▲マッド・ファイター
あなたは他の国へ亡命するために、その逃走用として直進ミサイルとUターンミサイルを積み込んで飛びたったのだが……。
￥3,300 〒無料

▲プリンセス・レスキュー
聖子プリンセスが敵の城の牢屋に入れられてしまった。あなたはレスキュー隊としてロープを使い何としてでも助け出さねばならないのだ。
￥3,300 〒無料

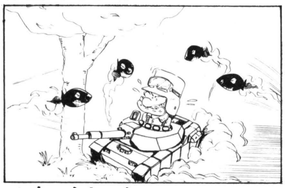
(株)テクノソフト AM10:00～PM6:00 日曜定休
〒857 佐世保市松浦町2番8号 田中ビル内 ☎(0956)25-5223
— World of Technology →
Tecno Soft®

■皆様からの御意見・御希望をお寄せ下さい。
■お求めは、お近くのマイコン・ショップか、又は直接当社へ、マイコン機種名、品名と電話番号を記入の上、現金書留にてお送り下さい。
■Tecno Soft代理店
東京:日本ソフトバンク……………☎03-263-3690
大阪:日本ソフトバンク……………☎06-475-0028
東京:コムパック……………☎03-375-3401
大阪:近畿システィムサービス……………☎06-644-6625

ゲームソフト集

新作ゲーム紹介

MZ-700用

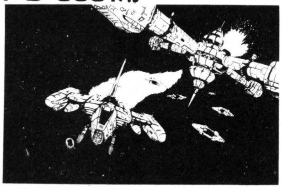


▲タンクタンク

前線に偵察に出たところ大部隊とはちあわせ‼ 気づいたときは、あなたの戦車は回りをずらりと敵にかこまれ、対戦車ミサイルで狙われていたのだ‼

¥3,300 〒無料

PC-8001用



▲ベースアタッカー

君は愛機イーグルに飛びのり敵要塞攻略に出撃した。敵機の執拗な追撃をふりきって、敵要塞をみごと破壊できるか。

¥3,300 〒無料

FM-7 FM-8 用ゲームソフト

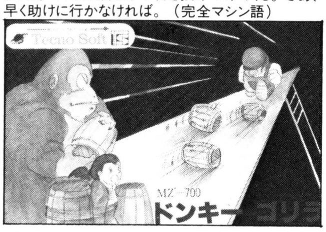
- ●四人麻雀（FM-7専用） ¥4,000〒無料
- ●ゴルフアイランド（FM-7専用） ¥4,000〒無料
- ●ホワイト・ホール（マシン語） ¥3,500〒無料
- ●スターワールド2（マシン語） ¥3,500〒無料
- ●プラネット・ウォーズ（マシン語） ¥3,500〒無料
- ●バック・ギャモン ¥4,000〒無料

■お求めの際は、FM-7用、FM-8用を必ずご指定下さい。

MZ-700 用ゲームソフト

▼ドンキー・ゴリラ ¥3,300〒無料

あなたのガール・フレンドが悪くもゴリラにつかまってしまった。ゴリラは頂上から石を投げつけてくる。さあ、早く助けに行かなければ。（完全マシン語）

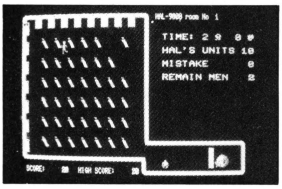


■スネーク&スネーク

あなたも私もヘビになってしまった。喰わねば喰われるぞ。（マシン語）

¥3,300 〒無料

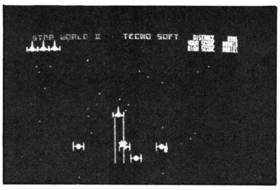
X1 用ゲームソフト



▲2001年パートX（総集編）

宇宙ステーションのコンピューター HAL 9000 の反乱を沈め、マッドスターゲートを無事通り抜けられるか。

¥4,000 〒無料

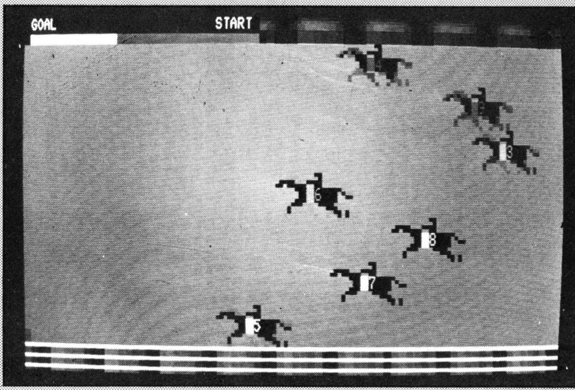


▲ザ・スター・ワールド2

アステロイドの岩石としつこく追いかけ回す帝国軍の攻撃を避けながら惑星から脱出せよ。（マシン語）

¥4,000 〒無料

科学的な15項目データ入力による勝馬予想。



（この画面はPC-8001用です。）

万馬券／ダービー（B面）

万馬券　この競馬予想プログラムは、競馬予想紙を参考に、又あなたの勘を働かせて、データーの入力を行います。

〈入力データ〉 ①レースの種類、②コースの種類、③馬場状態、④出頭数、⑤馬の名前、⑥馬齢、⑦脚質、⑧人気度、⑨調教度、⑩S/M、⑪騎手適正、⑫斤量、⑬得意な馬場、⑭最高時計、⑮過去3戦の時計。

競馬場へ行く前にまずマイコンで予想してみてはいかが…。

（これはあくまでも予想して遊ぶプログラムであり、実際の結果と違いましても当社は責任は負い兼ねます。あしからず。）

ダービー　データ入力は行なわず、着順を予想します。グループで楽しめる競馬ゲーム。

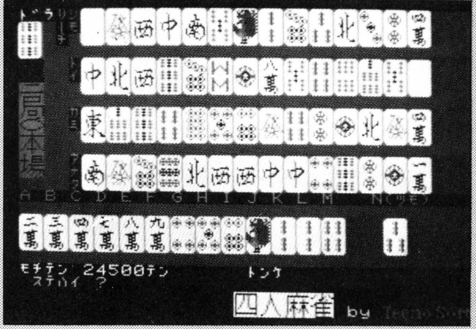
発売機種 各¥5,000（ブックタイプ）
PC-8001（PC-8001 KII、PC-8801でも使用できます。）
X1、FM-7、PC-8201用

四人麻雀

（この画面はX1用です。）

究極のグラフィック化（PCG）マージャン完成！トン・ナン回しの半チャンジメで、リーチ、ポン、チー、裏ドラー発あり。コンピューター側の思考はマシン語を採用。（BASIC＋マシン語）。

¥4,000 〒無料



発売機種
PC-8801、PC-8001MKII、FM-7、X1 各¥4,000〒無料
PC-6001MKII、
MZ-700 MZ-1200（Hu-BASIC用） 各¥3,500〒無料

㈱テクノソフト AM10:00〜PM6:00 日曜定休
〒857 佐世保市松浦町2番8号 田中ビル内 ☎(0956)25-5223

World of Technology →
Tecno Soft®

■皆様からの御意見・御希望をお寄せ下さい。
■お求めは、お近くのマイコン・ショップか、又は直接当社へ、マイコン機種名、品名と電話番号を記入の上、現金書留にてお送り下さい。
■Tecno Soft代理店
東京：日本ソフトバンク……☎ 03-263-3690
大阪：日本ソフトバンク……☎ 06-475-0028
東京：コムパック……☎ 03-375-3401
大阪：近畿システムサービス……☎ 06-644-6625

★ショップ全体
豊富なコーナー
★ワープロ展示コーナー
★中古コンピューターコーナー
★オフコン・パソコン展示コーナー
★ソフト2,000本 書籍2,000冊コーナー
★ソフト実演コーナー ★アスキーコーナー

全国にFLEX店が続々!!
高額下取りで新機種も買い安く!!

高額下取り受付中! 上位機種今すぐに!!

OPEN 予定 FLEX 福岡店

FLEX 大阪店 ☎06-446-1591

OPEN 予定 FLEX 京都店

FLEX 小田原店 ☎0465 35-5591

OPEN 予定 FLEX 秋田店

FLEX 仙台店 ☎0222 24-0921

本社 青山店

ビッグな100坪 東京・青山 中古コンピューター会場

最新HOT情報

NEC PC-6001MK-II 本体価格 ¥84,800
数々の新機能を身につけたハイ・クォリティ・パソコンの登場

東芝 パソピア7 本体価格 ¥119,800

只今、PC-6001下取り中

シャープ MZ-2200 本体価格 ¥128,000

即納

日立レベル3 マーク5 本体価格 ¥118,000

NEC PC-8801-KI PC-8801用ワープロ・キーボード 本体価格 ¥62,000 (ソフト付)

チャンス 人気新商品も大量入荷!
PC-6001MKII・PC-8001MKII
PC-6001MKII・PC-9801・N5200
PC-8801・PC-9801・N5200
MZ-2200・X1・パソピア7
MULTI8・FM-7・FM-8
QC-10・日立レベル3マークV
その他機種勢揃い!

貴方のコンピューターを買取りいたします。

中古マイコンの在庫がラインナップ!

中古200台 クレジットOK! あらゆる機種を高価買取中!!

PC-8801+漢字ROM 今月のおすすめ品
★ビジネス・ホビー共に最適。当社人気No.1。
●PC-8801+PC-8801-01 保証書・マニュアル付 新品¥266,000→中古特価 ¥165,000

PC-8001+高解像モニター
●PC-8001+カラー高解像CRT 保証書・マニュアル付 中古特価 ¥128,000

FM-7 FUJITSU
3重和音グラフィック機能 パレット機能付
●FM-7本体 新品¥126,000→中古特価 ¥85,000

PC-6001 ★入門機に最適! ★パピコン 大量入荷
●PC-6001本体 中古特価 ¥38,000

パソコンテレビX1 グラフィックRAM付
●シャープX1+GRAM付 新品¥300,000→中古特価 ¥218,000

MZ-721 SHARP ★711・731もあり!
★カセットドライヴ付
●MZ-721本体 新品¥89,800→中古特価 ¥43,000

FM-8+カラーCRT ★CRT 2000文字対応 漢字ROM付
●FM-8+高解像カラーCRT 保証書・マニュアル付 中古特価 ¥176,000

APPLE IIe 初入荷 ★全米人気No.1商品! APPLE II APPLE II J プラスも有
★アップル最新機
●APPLE IIe マニュアル付 新品¥378,000→中古特価 ¥289,000

SORD 全てプリンター付
●M23マークIII(カラー) ¥480,000
●M223マークIII(カラー) ¥400,000
●M23KマークIII ¥790,000

if8001−M20 MODEL30も有
●if800・MODEL20カラー 新品¥698,000→中古特価 ¥390,000

周辺機器
●PC-8023C 新品¥153,000 中古特価 ¥98,000
●MP-80K 中古特価 ¥68,000
●MB-27601 新品¥313,000 中古特価 ¥118,000
★FM-8用フロッピーディスク
●PC-8822+トラクターフィード付 新品¥250,000 中古特価 ¥160,000
●TF-20(PC-88・98用ケーブル付) 新品¥171,000 中古特価 ¥105,000
●PA-7200 中古特価 ¥130,000
★パソピア用フロッピーディスク

FLEXオリジナルソフト
- スーパーエディター漢字版 PC-9801用5″・8″ ¥100,000
- なんでもできるぞエディタデラックス PC-9801用5″・8″ ¥54,800
- フレックスCRTコピー PC-8801用ディスク ¥8,200 テープ ¥4,800
- ワンダーグラフィック PC-8801用カラー版 ¥19,800 B/W版 ¥12,800

社員募集中!
フレックスでは、コンピューターに興味のあるフレッシュな社員を募集しています。下記本社人事課迄お問い合せ下さい。

ソフト開発はおまかせ下さい。SOFT&SYSTEM開発室 簡単な業務処理
プログラム、事務・科学計算の委託によるプログラム開発まで、専任SEをチーフとするプロジェクトチームを組み、ご相談に応じます。

MPシリーズ・GPシリーズ
MZフロッピー
その他周辺在庫豊富!

FLEXメイトショップ 代理店募集
●中古コンピューター販売のメイト店 フレックスコンポート
これからショップを経営してみたい方、立地調査からオープン準備、社員教育まで御指導いたします。又、現在コンピューターショップを経営されている方も御相談下さい。

中古格安在庫リスト
マイコン

NEC PC-6001・8001・8801	シャープ MZ-80K2・80K2E・80C・80B MZ-1200・2000 X1・700
富士通 FM-8	日立ベーシックマスターJr LEVEL2.3
アップル APPLE II	ソード SORD M-23・223・100
東芝 PASOPIA	その他各メーカー周辺機器
EPSON SEIKOプリンター	

FLEX JAPAN(東京・青山) 月間イベント情報

12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 10/1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

- 中古高額買取フェア (12–18)
- 中古ボード即売会 (18–20)
- アスキービジネスソフト説明会 (23–25)
- フレックス週間特別フェア (25–2)
- 中古機で始めるマイコン入門フェア (30–2)
- グラフィックツール実演大会 (8–9)

貴方のコンピューターを無料で査定中です。

切手
107
東京都港区北青山3-3-13
フレックス・ジャパン
マイコンB・M⑨係

「コンピューター無料査定希望」
①購入年月日
②本体会社・機種名
③メモリー容量
④周辺機器名
⑤各機種の購入金額及び売希望価格
⑥住所・氏名・年令・TEL
⑦会社名・TEL

★日本全国に続々とフレックスコンポート上陸!!

FLEX 仙台店
勾当台公園 国分町 市役所 旧国道 勾当台公園 GS 国分町通り 仙台の佐正
☎0222-24-0921
仙台市国分町3-9-6

FLEX 小田原店
南足柄市役所方面 日産レンタカー 熱海 GS 西口広場 ケイ書 東京 小田原駅 丸井 東口広場 ベルジュ
☎0465-35-5591
小田原市城山1-4-1

FLEX 大阪店
国鉄大阪駅 地下鉄梅田駅 地下鉄西梅田駅 フェスティバルホール 中の島 地下鉄肥後橋駅 地下鉄淀屋橋駅
☎06-446-1591
大阪市西区江戸堀1-12-3

本社 FLEX JAPAN——青山
株式会社フレックス・ジャパン
〒107 東京都港区北青山3-3-13
共和五番館2F
03-470-3264

共和五番館2F 地下鉄表参道A3出口 徒歩3分
至原宿 交番 富士銀行 FLEX JAPAN 第一勧銀 ベルコモンズ 至外苑前 地下鉄表参道 至渋谷 三和銀行 歩道橋 大坊珈琲店 住友銀行 キラー通り メトロ会館

（略称 JPC）

JRパソコンクラブ会員募集！

JRファン集合!!

JR-100，200を持ってる君，まだパソコンを持っていない君，待っています!!

JPC
— JRパソコンクラブ —

〈会員特典〉

- JR-BASICの入門から上級までのBASIC講座、オリジナルチームプログラムの紹介会員の方の自作プログラム等を掲載した『ＪＰＣ情報』を毎月一回会員に郵送します。
- 会員自作プログラムの中より優秀な作品を「マイコンBASICマガジン」等に推薦します。
- ＮＡＴＩＯＮＡＬ主催の各種行事へ優待、その他の各種行事を用意いたします。

の他の各種特典を用意いたします。

〈入会方法〉

郵便番号、住所、年令、職業（学生）電話番号等を記入して会費を現金書留、または郵便定額小為替でお送り下さい。官製ハガキによる申込み可。
振込用紙をお送りします。

〈会　　費〉

入会金600円　会 費（一年間）2,400円
合　計 3,000円

ＪＲパソコンクラブ　〒454 名古屋市中川区小本１丁目18番18号
TEL（052）363－３９１５
SEIEI CO. LTD

通産省国家資格。情報処理技術者。

国家試験 対策通信講座

●早い準備で合格へ！今からスタート。あなたも！

★受験予定の方は必読！合格資料を無料呈！

合格資料無料呈！
●ハガキか電話で直接下記までどうぞ！

●情報処理技術者は不足！
コンピュータの技術進歩と設置台数の急増により、情報処理技術者は不足！

●国家試験受験準備講座を開講中！
実戦即応の教材と実戦模試・ポイント指導で合格力を養成。早い準備で合格へ。

●将来性のある情報処理技術者！
企業・官庁で有資格者優遇。学生に最適。

●受験資格は不問。誰でも可！
受験資格については、学歴・年齢・性別・経験などは問いません。試験地は全国９都府市で行われます。４科目の筆記試験。

●第２種情報処理技術者国家試験の合格のポイントは、早い準備と限られた時間をムダなく効率的に活用することです。

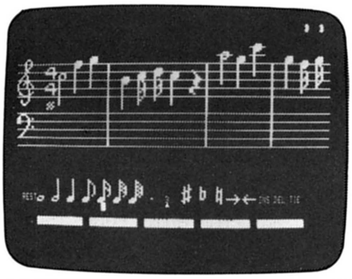
●資料希望の方は、ハガキか電話で！

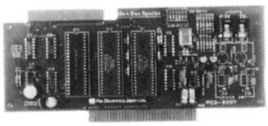
㈶実務教育研究所　情報処理受験部
〒160 東京都新宿区大京町４の345
☎東京 03(357)8153

マイコン半分、おもしろ世界!!

NEC PC-8001/mkII/PC-8801用

ルンルンシンセ





PCS-8007 (ミュージックシステムプログラム付)

¥24,800

■接続フラットケーブルPC-8001用…… ¥5,000

■音譜の入れ方はとっても簡単

プログラムをスタートさせると画面上に五線譜が現われます。あとはテンキー(数字キー)を使って、五線譜上のカーソルを上下に移動して音譜を入力。実際の楽譜をそのまま画面に描けます。もし誤まって入力しても簡単に修正できます。

■複雑な楽譜もなんなくＯＫ

音域はワイドに８オクターブをカバーし、３連符や付点音符も自由に使えます。複雑そうなｂ＃が沢山あっても大丈夫。すべて再現できます。

■ステレオ出力の臨場感

出力はステレオ、モノラルを自由に切り換えられますから、より本格的な演奏ができます。

■接続はとっても簡単

ＰＣ-8801、ＰＣ-8001mk II、ＰＣ-8013はそのボディ内のスロットにダイレクトイン。

ＰＣ-8001は接続フラットケーブルを使って即直結ＯＫ。

■アンプをつなげば即マイコンシンセ

用意するのは楽譜とアンプ。これさえあれば、あなたのマイコンは楽しいルンルンシンセの世界。

おもなハード仕様		
	●接続機種	PC-8001(接続フラットケーブル) PC-8001mkII(本体内にダイレクトイン) PC-8012or8013(本体内にダイレクトイン) PC-8801 (本体内にダイレクトイン)
	●出力	ステレオ 6声部 ラインレベル
	●外形寸法	最大220×95×15(mm) NEC標準サイズ
	●IOアドレス	=,90H ~ 93H =2,94H ~ 98H …
	●内部構成	音楽用発振器×6 ノイズ音発生器×2 テンポジェネレータ×1 出力ミニジャック×2

おもなソフト仕様		
	●ソフトウェア	カセットテープ マシン語及びBASIC
	●発声パート数	最大12パート(ボード2枚)
	●音楽データ入力方法	音符入力：カーソル移動方式 コマンド入力：英文字コマンド方式

ルンルンシンセが使いやすくなった!

PCS 8007D

新登場

PC-8801
PC-8001mk II 用

●5インチディスク ミュージックシステムプログラム

¥5,000

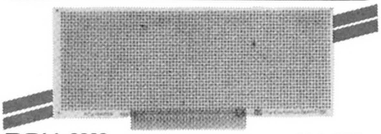
★コンピュータ・アイ

PCE-8051 ———— ¥228,000

パソコン用画像処理システム

- ●低価格ビデオデジタイザー(256×256ドット４輝度、ビデオメモリー16kbyt)
- ●テレビカメラ等のビデオ信号をA/D変換しコンピュータからの命令で画像処理を行う装置
- ●物体の自動計測・リモートセンシング・コンピュータグラフィックに応用可能
- ●別売ソフトウェアにより(1)面積測定、(2)画面コピー等が可能
- ●PC-8001・8801・8013対応ユーティリティソフトウェア (1)PACKAGE I ¥100,000 (2)PACKAGE II ¥50,000

★72Pユニバーサルボード

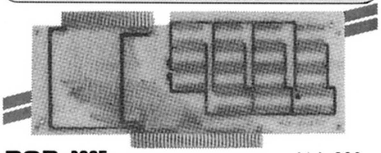


PCU-8006 ———— ¥4,500

試作・自作用トライボード

- ●全メッキ・スルーホール仕様による高信頼性
- ●PCシリーズ各種周辺機器製作、試作に最適
- ●全面ジャノメユニバーサル

★72P➡50PBUS変換ボード

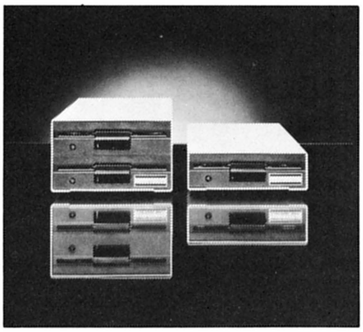


PCB-8005 ———— ¥4,800

PC-8001,50Pbus使用の周辺機器をPC-8801 mk II で使用可能

- ●PC-8801・mk II 等の72PbusをPC-8001と同じ50Pbusに変換するボード
- ●ユニバーサルボードとしても使用可能
- ●ROMライターを始め、いろいろな周辺機器が使えます

apple II用



Kintaroh このマークをお確めの上お求め下さい。

特長
- ●低価格・高信頼性ドライブ
- ●信頼性の高い国産ドライブ採用
- ●無償保証期間６ケ月
- ●ボディはアップルカラー

■**AMF-02B**(シングル薄型ドライブ)
本体価格¥60,000 I/F,FD-2F付 サービス価格¥69,800
外形寸法 50(H)×155(W)×233(D)

■**AMF-02W**(ダブル薄型ドライブ)
本体価格¥110,000 I/F,FD-2F付サービス価格¥119,800
外形寸法 90(H)×155(W)×233(D)

■**PMD-5A**(シングルレギュラーサイズドライブ)
本体価格¥75.000 I/F,FD-2F付 サービス価格¥84.800
外形寸法 90(H)×155(W)×233(D)

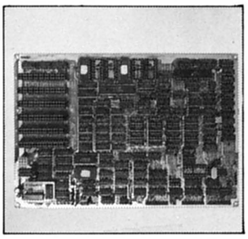
■**DISK I/Fカード, FD-2F** …価格¥19,800
※DOS3.2. DOS3.3. 対応I/Fカード

★お求めはお近くのマイコンショップにて

6502/Z80 デュアルCPUボード

新発売 **THE KEGANi (III)**

CP/M® APPLEDOS® PASCAL®



■仕様
- ●CPU Z80/6502
- ●RAM 128KB実装
- ●16色カラー
- ●RS232C シリアル I/O
- ●GAMEPADDLE I/O
- ●8BIT パラレル I/O
- ●RGB出力/NTSC出力
- ●80桁表示実装

本体価格 ¥100,000 (別売IBMタイプキーボード¥33,000)

★技術者・マイコン少女・営業マン集まれ!アルバイト大歓迎!!

Pax Electronica Japan Corp.

パックス・エレクトロニカ・ジャパン株式会社

〒101 東京都千代田区外神田3-9-2末広ビル ☎03(257)1085(代)

北海道ショップ・ガイド③

北海道には，オリジナル・ソフトを開発・販売しているマイコン・ショップが数多くある。どこも，親切なスタッフが質問や疑問に応えてくれる。

今回は，マイコン入門者からベテランまでが，納得して訪れるショップを紹介しまーす!!

Computer Vision

◀ソードm-5用ビジョンオリジナルソフト▶
■漢字の学習(Basic-I用) 1年生用￥3,800、2～6年生用￥5,800
小学校の漢字を全て収録、ゲーム感覚で漢字をマスター
漢字を楽しく学んじゃおう！
■Basic-Iゲームシリーズ（all￥1,800）
相生診断・バリケード・リターンA
グラフィックエディター・キャットフラッシュ・3次元迷路

通信販売：現金書留か郵便為替でお申し込み下さい。
●コンピュータービジョン●　（送料200円）
〒060 札幌市中央区南1条西4丁目　☎(011) 221－7023
定休日 第1－第3月曜日　営業時間AM・10:00～PM・7:00

アップルソフトを大量に展示しデモしています。店内は楽しい仲間がいっぱいで，いつも明るいふんい気。オリジナルソフトのソードm5用「漢字の学習」（定価2～6年生用5800円，1年生用3800円）を，好評発売中。ＢＡＳＩＣ－Ｉで動き，ゲーム感覚で漢字をマスターできます。主な特徴は①へんとつくりの組み立てで漢字・熟語を作る。漢字の読みも数通りある②小学校各学年の必修漢字を収録③カセット2巻で1セット（1年生用は1巻と生カセ1本）など。近日中に新作ソフトを発売の予定です。

只今展示品一掃セール中!!(各一台限り)

MZ-2000	218,000	→130,000
MZ-3500（フルセット）	827,600	→570,000
MZ-731	128,000	→ 89,000
パソコンテレビX1	268,000	→187,000
FP-5700	1,172,000	→820,000
PC-8800（フルセット）	712,800	→498,000
三菱メルコム18(リースバック)		→100,000

本格的ビジネスパソコンショップ
For Next
オリジナルソフト
●個別原価計算システム　●製品在庫管理システム
●財務管理システム　●積算システム
●部品引当システム　●販売管理システム
只今PC-8000フル構成で無料貸出し中！
三菱メルコム18(中古品) 1台10万円で売出し中！
(8″片面倍密2ドライブ、グリーンCRT、120字/秒カナプリンター)

各メーカー
ハードからソフトまでサポートOK
パソコンショップ
Kランド ユアサ
富良野市幸町2－18
TEL0167－23－3236代表

富良野市の駅から歩いて5分。東五条通りに面したショップには，ＮＥＣをはじめ富士通，シャープなどのパソコン周辺機器がズラリと並べられている。ソフトも，ゲームからビジネスまで豊富に揃っている。店内には，コンサルティングルームが完備され，初心者からマニア，ビジネスコースまで，システムアドバイザーが個別に指導してくれる。また，パソコンに関するどんな疑問も，電話をすれば親切に対応してくれる。加えて，購入者はＰＣクラブ会員となり，徹底したサポートが受けられます。

新発売！

MZ-700
シリーズ

表計算・簡易言語 S·CALGO

定価9,800円

CTC
Computer Technical Creation
TOKAI CREATE CO., LTD.

エスカルゴは、パーソナルＯＡツールとして、従来の簡易言語のように複雑な操作コマンドを覚えなくとも、家庭、事務所、商店、学校などで手軽に使うことができます。

特 長

- ファンクションワンタッチで処理ＯＫ。
- オールマシン語の高速処理。
- ソート、検索など機能充実。

当社では、お客様へのサポートの充実をはかるため、インフォメーションセンターを設けております。システムに関するお問い合せは下記までどうぞ。

機 能

（処理コマンド）

F1：演算定義　F6：項目のコピー、クリア
F2：JUMP　F7：検　索
F3：挿入／削除　F8：ソート／ロック
F4：表　F9：印　刷
F5：演算実行　F10：（オプション）

（演算コマンド）

＋、－、＊、／
SUM, CNT, AVE, MIN, MAX
ABS, INT, SGN, SQR

CTC 株式会社東海クリエイト
〒108 東京都港区芝５－13－18 MTCビル６F
ソフト営業部 ☎03(456)4615
インフォメーションセンター ☎03(456)4610

マイコンBASIC講座③

☆本誌でおなじみの円治佐一先生が書いたBASIC学習の決定書。
☆400本を越すサンプル・プログラムを満載。実行させながら知らず知らずのうちに実力が付く!
☆対象は全機種!移植テクニックも同時にマスターできる!

定価 1,400円

プログラム・マスター編 好評発売中!

電波新聞社

東京本社 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 ☎(03)445−6111(大代表) 〒141
大阪本社 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル内 ☎(06)203−3361(大代表) 〒530
西部本社 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル ☎(092)431-7411(大代表) 〒812

ご来店をお待ちしています。

ナムコの人気ゲーム"パックマン"，"ディグダグ"，"ギャラクシアン"のソフト・テープを発売しているお店をご紹介します。どれも人気バツグン！売切店も続出しています。

新作についても以下のお店にはすぐ入荷します。ぜひご利用ください。

北海道		
福村書店	北見市北3条西2-16	☎0157-23-3330
紀伊国屋書店札幌店	札幌市中央区南1条西1丁目14-2 第2有楽ビル	☎011-231-2131
メディア札幌(丸井今井一条本館4階)	札幌市中央区南1条西2丁目	☎011-281-1151
そうご電器ニューチカ店	札幌市中央区大通西3丁目北洋ビルB2	☎011-221-4133
マイコンプラザビッグベン	札幌市中央区南1条西13丁目4	☎011-271-2321
東北地方		
東山堂書店	盛岡市中ノ橋通1-5-23	☎0196-23-7121
ヤマニ書房本店	いわき市平字2-7-2	☎0246-23-3481
㈱電巧堂チェーン新町プラザ店	青森市新町2-6-26	☎0177-23-2356
今泉本店	弘前市土手町301	☎0172-32-2231
㈱電巧堂チェーン八戸店	八戸市横町17-1	☎0178-44-4111
八文字屋	山形市本町2-4-11	☎0236-22-2150
マイコンショップコマツ	仙台市中央通2-2-21	☎0222-25-5290
仙台バイトショップ	仙台市堤雨宮町13-18	☎0222-33-0256
ヒロセマイコンプラザ	仙台市国分町13-8-25	☎0222-25-3073
庄子デンキ長町本店	仙台市長町1-2-10	☎0222-48-1156
ジャスコー番店マイコンセンター	仙台市一番町3-11-15	☎0222-64-8148
こるみえ岩瀬	福島市栄町10-11	☎0245-21-2101
関東・甲信越		
朗月堂	甲府市中央2-14-7	☎0552-32-2200
朗月堂貢川店	甲府市貢川本町1429	☎0552-28-7356
柳正堂	甲府市中央4-2-18	☎0552-35-2201
平安堂長野店	長野市南千歳841	☎0262-26-4545
シマコーシステム	松本市大手3-2-21	☎0263-35-1691
鶴林堂	松本市大手3-3-2	☎0263-32-5340
交新堂	岡谷市本町1-7-21	☎02662-2-3244
大阪屋	佐久市岩村田本町中央ビル	☎02676-7-4024
平安堂本店	飯田市中央通り4-2-3	☎0265-24-4545
北光社	新潟市古町通6-991	☎0252-28-2321
㈱パソコ	新潟市卸新町1丁目927-4	☎0252-73-3185
でんきのアイコー	上越市本町5丁目4-8	☎0255-23-4040
大島電機長岡出張所	長岡市本町1丁目2-12	☎0252-35-1779
覚張書店	長岡市大手町2-1-2	☎0258-32-1139
㈲大竹文具コンピュータ事業部	伊勢崎市本町1-18	☎0270-25-5550
伊勢崎Byteショップ	伊勢崎市今井町755	☎0270-23-2302
サカキ	高崎市間屋町1-16-26	☎0273-62-1500
サノコンピュータプラザ	佐野市天神町778	☎0283-24-8313
LAOX船橋ららぽーと店	船橋市浜町2-1-1ららぽーと2F	☎0474-34-3971
東京旭屋書店船橋店	船橋市本町7-1-1船橋東武VIV5F	☎0474-24-7331
LAOX市原店	市原市五井町2343-1	☎0436-21-5331
㈱ダイナミックオーディオ	港区新橋2-16-1ニュー新橋ビル105号	☎03-503-2611
㈱ぱそる	港区赤坂1-5-11新虎ノ門ビル1F	☎03-588-1717
㈱富士音響マイコンセンターRAM	千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F	☎03-255-7846
真光無線㈱Bit Inn	千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F	☎03-253-5085
KOYOバイトショップ	千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F	☎03-255-6504
第一家庭電気マイコン相談室	千代田区外神田1-15-16ラジオ会館6F	☎03-253-7448
関東電子Byteショップ	千代田区外神田1-15-16ラジオ会館4F	☎03-253-5264
九十九電機5号店	千代田区外神田3-1-14	☎03-251-0531
九十九電機7号店	千代田区外神田1-9-9	☎03-253-4199
九十九電機ニューセンター店	千代田区外神田1-16-10ニュー秋葉原センター	☎03-251-0987
LAOX本店	千代田区外神田1-2-9	☎03-253-7111
ロケット本店	千代田区神田佐久間町1-41-1	☎03-257-0606
ロケット3号店	千代田区外神田1-4-6	☎03-257-0347
ロケット6号店	千代田区外神田4-3-2	☎03-251-2051
K&Tパーツセンター	千代田区外神田3-13-8 3F	☎03-253-8131
ツクバマイコンセンター	千代田区外神田1-8-1	☎03-255-2741
石丸電機マイコンセンター	千代田区外神田1-4-21	☎03-255-3111
ヤマギワテクニカ店	千代田区外神田4-1-1	☎03-253-2111
でんきのナカウラ	千代田区神田1-11-19	☎03-253-5771
サトームセン本店	千代田区外神田1-11-11	☎03-253-2988
コム	千代田区神田佐久間町1-8-4ニュー千代田ビル	☎03-251-1789
サトー無線お茶の水駅前店	千代田区神田駿河台4-3	☎03-292-7307
ライオン電機01	千代田区神田駿河台2-4	☎03-293-9711
コンピュータイレブン	新宿区高田馬場2-17-4菊月ビル3F	☎03-209-7376
マイコンショップCSK(新宿西口店)	新宿区西新宿1-12-18	☎03-342-1901
紀伊国屋書店	新宿区新宿3-17-7	☎03-354-0131
博文堂書店	新宿区信濃町30	☎03-359-5301
LAOX新宿店	新宿区新宿3-15-16	☎03-350-1241
東急ハンズ渋谷店6Fパソコンコーナー	渋谷区宇田川町12-18	☎03-476-5461
J&P渋谷店	渋谷区道玄坂2-28-4	☎03-496-4141
紀伊国屋書店	渋谷区道玄坂1-2-2渋谷東急プラザ	☎03-463-3241
マイコンベース	中央区銀座1-8-21	☎03-535-3381
マイコンセンター60	豊島区池袋1-21-5	☎03-980-1360
アイブックス目黒店	品川区大上崎3-1-4コスギビル1F	☎03-473-4791
ヤマギワ	世田谷区千歳台3-20-1	☎03-483-3111
ムラウチ電気	八王子市大和田町5-1-21	☎0426-42-6211
㈱シーガル	八王子市中町7-7西川ビル3F	☎0426-25-9960
くまざわ書店八王子店	八王子市旭町2-13	☎0426-25-1201
電化プラザセルコ(相高ショッピングセンター3F)	町田市南成瀬1-3	☎0427-28-7090
LAOX吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-20-3	☎0422-21-3437
LAOX三鷹店	三鷹市野崎198	☎0422-32-3741
くまざわ書店永山店	多摩市永山1-1790(グリナード永山)	☎0423-73-6040
くまざわ書店桜ヶ丘店	多摩市関戸368	☎0423-74-0962
マイコンランド	海老名市国分字関免100(ニチイ内ビブレ海老名3F)	☎0462-32-7777
Tmdシステムズ横浜	横浜市中区松影町1-3-7	☎045-641-7743
マイコンショップアイザワ	横浜市中区大平町1	☎045-641-4337
㈱ダイオー霧ヶ丘店	横浜市緑区霧ヶ丘5-2-4	☎045-922-3333
ALIC日進マイコンコーナー	横浜市西区南幸2-15-5	☎045-314-5111
横須賀マイコンビデオセンター	横須賀市小矢部2-6-4	☎0468-53-3398
東海・北陸		
すみやパソコンアイランド	静岡市呉服町1-6	☎0542-55-8819
㈱浅井	富士宮市中央町11-18	☎0544-26-5201
システムイン吉野	藤枝市田沼2-12-44	☎0546-36-0630
宝塚マルサン書店	沼津市大手町5-9-20	☎0559-63-0350
トヨムラ静岡店	静岡市八幡1-4-36	☎0542-83-1331
マエダ事務器	駿東郡長泉町下土狩荻素1791-1	☎0559-87-5551
カトー無線電気館5F	名古屋市中区栄3-32-28	☎052-262-6471
精文館書店	豊橋市広小路1-6	☎0532-54-2345
豊川堂	豊橋市呉服町40	☎0532-52-2525
日新堂	知立市池端2-2 知商第一ビル	☎0566-83-0013
三洋堂書店刈谷店	刈谷市桜町1-24	☎0566-24-1134
別所書店第11ビル店	津市栄町3-14	☎0592-24-1014
丸の内カラー本社	富山市屋井町3-6-18	☎0764-22-3100
ウスキパソコンセンター	富山市総曲輪3-6-3	☎0764-21-4181
清明堂	富山市総曲輪3-2-24	☎0764-24-4166
文苑堂	高岡市末広町40	☎0766-21-0333
ユニー金沢店	金沢市中村町170	☎0762-43-7878
うつのみや片町店	金沢市片町2-1-7	☎0762-21-6136
キクカメラ	金沢市米泉8-14-1	☎0762-41-7660
王様の本入江店	金沢市入江町2-174	☎0762-91-6504
オリエント海渡	高岡市内免3-1-10	☎0766-25-6004
王様の本	石川郡野々市扇ヶ丘4-3	☎0762-46-5325
渡辺商会	つるが市中央町2-5	☎07702-3-2828
勝木商店	福井市中央1-4-8	☎0776-24-0428
近畿		
上新電機本社	大阪市浪速区日本橋5-6-7	☎06-631-1161
日本橋1ばん館	大阪市浪速区日本橋5-1-11	☎06-644-1831
日本橋3ばん館	大阪市浪速区日本橋3-5-7	☎06-644-1713
J&Pテクノランド	大阪市浪速区日本橋5-6-7	☎06-644-1413
J&Pメディアランド	大阪市浪速区日本橋4-57-1	☎06-644-1613
ジェイ・ホビー	大阪市浪速区日本橋5-9-5	☎06-644-4151
せんばやし店	大阪市旭区千林2-11-24	☎06-952-3166
阪急三番街店	大阪市北区芝田1-1-3	☎06-372-6912
ながよし店	大阪市平野区長吉出戸6-14-32	☎06-790-8401
堺東店	堺市北瓦町1-26	☎0722-22-0950
泉北パンジョ店	堺市茶山台1-3-1	☎0722-93-7001
いずみふちょう店	泉大津市豊中92-3	☎0725-44-5577
きしわだ店	岸和田市土生町2415-3	☎0724-37-1021
八尾店	八尾市北本町1-4-22	☎0729-98-8660
布施店	東大阪市足代北2-61-2	☎06-781-0174
瓢簞山店	東大阪市瓢簞山町3-4	☎0729-84-6441
すみのどう店	大東市赤井3-1-2	☎0720-75-1055
ねやがわ店	寝屋川市緑町4-20	☎0720-34-1166
J&Pくずは店	枚方市楠葉並木2-22	☎0720-56-8181
いばらぎ店	茨木市双葉町2-18	☎0726-32-8741
たかつき店	高槻市北園町818-5	☎0726-85-1991
せっつとんだ店	高槻市大畑町24-10	☎0726-93-7521
すいた店	吹田市高浜町4-11	☎06-381-7327

namcoオリジナルゲーム・フェア開催

江坂店	吹田市豊津町14-9	☎ 06-385-5454
J&P千里中央店	豊中市新千里東町1-3-204	☎ 06-834-4141
庄内店	豊中市庄内西町3-2-9	☎ 06-334-3356
いけだ店	池田市満寿美町4-3	☎0727-51-2321
にしのみや店	西宮市河原町5-11	☎0798-71-1171
いたみ店	伊丹市昆陽池1-69	☎0727-77-5101
尼崎三和店	尼崎市神田中通6-222	☎ 06-412-2684
奈良店	奈良市三条町478-1	☎0742-24-3831
がくえん北店	奈良市学園北1-8-10	☎0742-43-1361
がくえん南店	奈良市学園大和町2-110-3	☎0742-46-1281
西大寺店	奈良市二条町2-54-3	☎0742-34-7965
八木店	橿原市八木町1-7-3	☎07442-4-1761
大和田高田店	大和高田市硬野東町4-1	☎0745-22-3646
和歌山店	和歌山市東蔵前丁3-6	☎0734-32-1617
FLEX21 OSAKA	大阪市西区江戸堀1-12-3 山一ビル	☎ 06-446-1591
ニノミヤムセン本店	大阪市浪速区日本橋4-11-4	☎ 06-643-2031
ニノミヤムセンパソコンランド	大阪市浪速区難波中2-15	☎ 06-643-3217
丸善無線電機	大阪市浪速区日本橋5-9-16	☎ 06-641-0110
東亜エレシャック	大阪市浪速区日本橋5-11-7	☎ 06-644-0111
中川無線電機日本橋本店	大阪市浪速区日本橋5-13-1	☎ 06-641-6221
中川無線電機中店	大阪市浪速区日本橋4-10-4	☎ 06-643-2850
中川無線電機南店	大阪市浪速区日本橋4-10-6	
マイコンショップCSK	大阪市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビル	☎ 06-345-3351
COSMIC三国	堺市向陵中町3-5-8 チャイム3F	☎0722-59-2788
フューチャーランド泉佐野	泉佐野市市場町1013	☎0724-64-3300
システムポート和泉	和泉市松尾寺町799-11	☎0725-55-2446
パスカル高槻店	高槻市紺屋町1-7グリーンプラザ	☎0726-82-7634
せいでん三宮本店Cスペース	神戸市中央区三宮町1-5-8	☎078-391-8171
ヒバリヤ書房	東大阪市足代2-29	☎ 06-722-1121
ニノミヤムセン和歌山ELホビー店	和歌山市本町4-18	
せいでん姫路本店Cスペース	姫路市光源寺前町11	☎0792-88-1717
せいでん加古川本店	加古川市加古川町篠原町2-4	☎0794-21-0551
せいでん明石本店	明石市大明石町1-7-4	☎078-912-3317
中・四国・九州		
アカデミヤ明屋	松山市湊町銀天街	☎0899-41-4141
マイコンハウス	松山市湊町4-5-11	☎0899-47-0765
メルバ	高知市北川添45	☎0899-83-1612
宮脇書店	高松市丸亀町4-8	☎0878-51-3733
フタバ図書	広島市南区金屋町7-12	☎082-264-1524
ダイイチ	広島市中区紙屋町2-1-18	☎082-247-9111
シナプス1	広島市中区八丁堀8-12 今元ビル3F	☎082-228-1230
マイコンプラザ ショウエイ	福山市東深津町2-10-1	☎0849-24-7122
エレパーツニシマル	宇部市上町1-3-2	☎0836-21-0010
OAセンターカルツク	下関市稗田町13-7	☎0832-53-6588
OAセンターヒロケン	下関市岬之町9-6	☎0832-24-0707
KOKURAパソコン館	北九州市小倉北区魚町2-2-17	☎093-551-6281
カホムセンマイコンセンター	福岡市中央区天神2-4-27	☎092-714-5155
紀伊国屋書店福岡店	福岡市中央区天神1-11-11天神コアビル	☎092-721-7755
ベストマイコンサービス	福岡市中央区天神1-9-28	☎092-781-7131
そごうELEHOBBYマイコンセンター	北九州市八幡西区黒崎1-1-1 黒崎そごう6F	☎093-641-7080
ベスト電器天神2番館	福岡市中央区天神3-3-5	☎092-741-7677
デンキのカホ オーディオ館	飯塚市吉原町7-25	☎09482-2-1588
デンキのカホ 直方駅前店	直方市古町247-1	☎09492-5-1717
カホムセンカホパーツセンター大牟田店	大牟田市栄町2-16	☎0944-52-4367
カホムセンカホパーツセンター長崎店	長崎市油屋町2-40	☎0958-21-1079
デンキのカホ日田店	日田市中央1-3-12	☎09732-3-6094
ベスト電器長崎新地店BMS	長崎市新地町1-1	☎0958-28-1333
ベスト電器熊本店	熊本市下通1-9-4	☎0963-55-1351
ベスト電器下通店	熊本市下通2-2-31	☎0963-24-6161
ベスト電器三和店	八代市本町2-1-18	☎0965-33-5757
松藤産業㈱銀座通店	熊本市下通1-9-1	☎0963-54-9111
松藤産業㈱P2店	熊本市竜田町上立田1344	☎0963-38-5800
サノソフト	荒尾市新生区二班	☎0968-6-2792
カシワダ電気	八代市鷹辻町4-56	☎0965-32-7397
システムイン鹿児島	鹿児島市加治屋町1-5 ベスト電器5F	☎0992-23-8366
馬場電機㈲マイコンコーナー	鹿児島市中町3-5	☎0992-22-3131
㈱千年堂	鹿児島市中町9-1	☎0992-22-1600
コンピュータ沖縄	沖縄市照屋1-5-13	☎0989-38-6458
沖縄電子	宜野湾市大山1531-1	☎09889-8-2358

新製品情報

SHARP
PC-1500用
POCKET
簡易ソフト
info

BCOM

ポケット・コンピュータ用
初のノンプログラム汎用ソフトです。

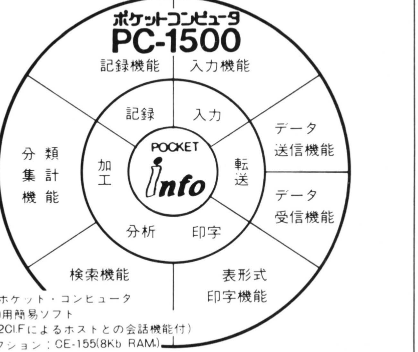
こんなことができます。 （近日発売）

(1) プログラムを組まなくても、データの収集ができます。
(2) 収集したデータを、表集計の形式で印字することができます。
(3) 指定した条件のデータをPick-upできます。
(4) 指定した条件でデータを並べ替えることができます。
(5) 収集したデータをカセット・テープへ記録・再生ができます。
(6) パーソナル・コンピュータとのデータの送・受信ができます。

パーソナル・コンピュータ側のソフト・パッケージとして、"Super-info"シリーズが準備されています。

電卓の使える人なら、誰にでも入手したその日から活用できます。

○個人のデータの収集・分類・集計に
○営業マン・渉外担当者・生産技術者・在庫管理者………等のデータ収集・分類・集計に
○出先で収集した個人別のデータをパーソナル・コンピュータに集め、合体して集計したい方のために
○パーソナル・コンピュータを活用したデータ収集システム構築のために



SHARPポケット・コンピュータ
PC-1500用簡易ソフト
YRS-232CI.Fによるホストとの会話機能付)
必要オフション：CE-155(8Kb RAM)

POCKET info
カセット1本：操作マニュアル1冊
定価6,800円 送料240円 注文型番3160

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111(大代表)

間髪入れず、**新発売**

PC-6001mkII DISK・パソワード

初(耳)です。音声ワープロ、DISK・パソワード。

英文・カナワープロに音声出力機能をプラス

NEC PC-6001mkII付属の英文・カナワードプロセッサ〝TAPE・パソワード〟。その機能をいっそう強化したワープロソフトが、〝DISK・パソワード〟です。オールマシン語による高速化をはじめとする強力な処理能力に加え、音声出力機能を備えた点が大きな特長。英文字、かな、カタカナを、音声として出力できます。また、TAPEパソワードで作成し保管されている文書がそのまま使える互換性をもっています。

ワープロ機能は実力充分の本格派

文書編集処理
- 1文書15800文字まで編集可能(A4サイズ4枚程度)。
- 横スクロールにより80桁まで編集可能。
- 文字・行の挿入、削除。
- 文字の置換、検索。
- 文章の取り出し、入れ換え、など。

文書管理処理
- DISK、TAPEに保管された文書の呼出し。
- DISK、TAPEへの文書の格納・保存
- 文書と文書の結合。　(ディスケット1枚に7文書)。
- 文書名の参照。

文書印刷処理
- 印刷書式の設定、変更。
- プリンタ出力。
- 音声出力。

PC-6001mkII

英文・カナ 音声出力 ワードプロセッサ

DISK・パソワード

5″ディスク版　¥12,800

■必要構成機器

本体	PC-6001mkII
CRT	PC-60M43、または家庭用TVなど
ディスクユニット	PC-6031
プリンタ	PC-6021、またはPC-6022、PC-6023、PC-8023Cなど

CTC 株式会社東海クリエイト

〒108　東京都港区芝5－13－18　MTCビル6F

ソフト営業部　☎03(456)4615

インフォメーションセンター　☎03(456)4610

本商品はお近くのNEC製品お取扱店でお求めになれます。(販売店の方は、お近くのNEC商品販売㈱までお問合わせ下さい。)

特選プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

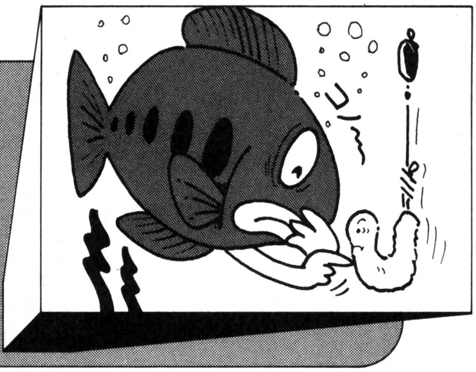
機種は何でもＯＫです。プログラムの長さが**短く，**しかも**内容**のあるものを希望しています。**編集部**

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLEⅡ（10KBASIC用）

フィッシング・エリア

アップル・ベア



このゲームは，魚を釣るゲームではなく，親魚が子魚を釣られないように守るという，ちょっと風変わりなゲームです。

ゲームの説明

まにあわせのタイトルから，いきなりゲームに入ります。画面が青く塗られ（水中のつもり）下にオレンジ色の子魚（に見えないだろうなァ）が5匹現われます。左上の赤いのが自分（親魚）です。続いて，先っぽに黄色いエサのついた白い釣り糸が下ってきます。

子魚たちがエサを食べに上がってきます。エサにくいつくと釣られてしまうので，親魚を操ってエサをつつき落してください。移動は左右のカーソル・キーを使います。ただし，糸の部分をつついたり口先以外をぶつけたりすると，親魚は釣られてしまいます。

親魚は常に上下に往復しているので，うまくタイミングを合わせてエサを落してください。子魚が3匹釣られるか，親魚が釣られるとゲーム・オーバーです。

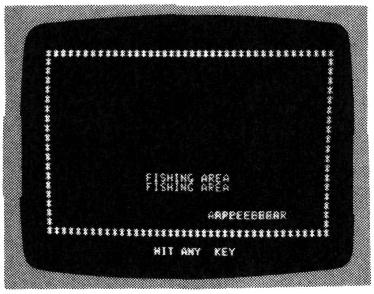
子魚は，エサが落ちてくると一番下にもどります。もし子魚が一番下にいるときにエサを落とすと，その子魚の体の色が赤に変わります（成魚になる)。すべての子魚を成魚にすると（釣られたものは除く）1面クリアです。

点数は，エサを落とすと5点，成魚にすると10点，1面クリアすると残りの魚数×20点が加算されます。

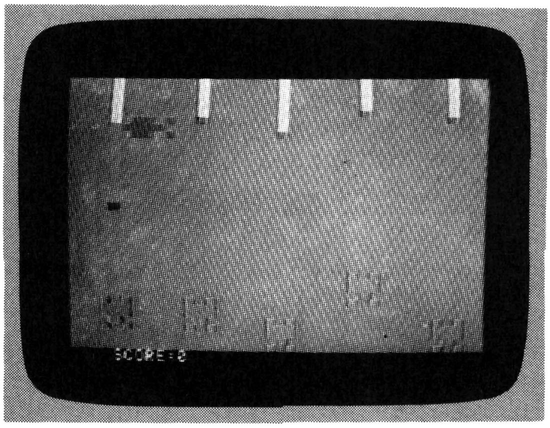
ゲームのコツ

早目に3匹を成魚にしてしまい，残りは釣らせてしまうことです。エサを落すたびに釣り糸の最下位置が下り，親魚の上下往復幅も大きくなります。ですから，いつまでも子魚を守っていると，糸がどんどん下ってきてみんな釣られてしまいます。

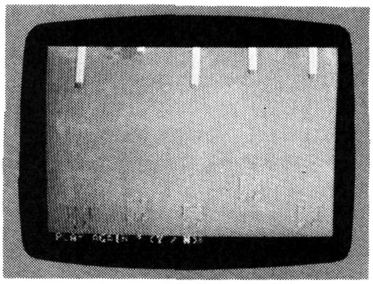
それから，親魚は子魚にぶつかっても釣られてしまいますが，深く考えないでください。



◀《写真1》タイトル。適当なキーを押すとはじまる



▲《写真2》ポイ！　エサが落ちていく



◀《写真3》アリャリャ，釣られちゃった！

★「送ろうプログラム，もらおう掲載料」のスローガンの下で今すごいゲームを作成中です!!（茨城県那珂郡・バナナ&ピーチ16才)……【影：「もらおうプログラム，やめよう掲載料」って編集長がのたもうておったぞ!!】

CHECKER FLAG

編：しだいにふえてきましたね，アップルのソフトが!!
影：アップルでもなんでもいい，ソフトがほしい!!
Dr.D：ほえるでない!! さて，この作品は40×40のローリゾ画面を使ってるんだ。その代わり，使える色は多いんだ。アップル・ユーザーは，まずローリゾで十分に練習を積んで，スーパー・ソフトのようなすばらしい作品を作れるようになってほしいものだ。
編：ベアーさんのおかげで，アップルのコーナーも充実してきました。どうもありがとうございます。また，みなさんからのソフトの応募に期待しています。
影：かくれ××パチのみなさんもヨロシク！
編：かくれ××パチ!?
影：あれっ，知らないの——？ ちまたでは，あまりにも有名なんだよ！
Dr.D：かくれだかひぐれだかよく知らんが，真剣になって作ってくれた作品には，必ず心がこもっているもんだ。待ってますゾ！

フィッシング・エリアのプログラム・リスト

```
10  GOSUB 1500
20 O = 2:S =  - 16336
30 V = 1:P = 1
40 TU = 5:TD = 5
50  GOSUB 1000
60 DE = 0
100  LET KE =  PEEK ( - 16384): POKE
     - 16368,0
105  IF KE = 136 AND OM = 0 THEN
      GOSUB 300
110  IF KE = 149 AND OM = 1 THEN
      GOSUB 300
115  IF KE = 136 THEN NM = 0
120  IF KE = 149 THEN NM = 1
125  LET NY = OY + V: IF NY < TU -
     1 OR NY > TU + TD + 1 THEN V
      =  - V
130  IF NX < 6 THEN NX = 6
135  IF NX > 30 THEN NX = 30
150  LET X = OX:Y = OY
155  COLOR= O: ON OM + 1 GOSUB 55
     0,500
160  LET X = NX:Y = NY
165  COLOR= 1: ON NM + 1 GOSUB 55
     0,500
170  LET OX = NX:OY = NY:OM = NM
175  GOSUB 400
180  GOSUB 450
185  VTAB 21: HTAB 5: PRINT "SCOR
     E:";SC
195  GOTO 100
200 T = (X1 - 4) / 8
205  FOR J = T(T) TO F(T) - 1
207  FOR K = 0 TO 30: NEXT
210  COLOR= O: PLOT X1,J
215  COLOR= 13: PLOT X1,J + 1
220  POKE S, PEEK (S): NEXT :T(T)
      = 0
225  COLOR= O: VLIN O,F(T) AT X1
230  IF F(T) = 35 THEN 275
235  FOR J = F(T) TO 34
240 X = X1 - 1:Y = J
245  COLOR= O: GOSUB 600
250 Y = J + 1
255  COLOR= C(T): GOSUB 600
260  POKE S, PEEK (S): NEXT
265 F(T) = 35:TD = TD + .5
270 SC = SC + 5: RETURN
275 SC = SC + 10:C(T) = 1
280 X = X1 - 1:Y = 35: COLOR= 1: GOSUB
     600
285 EF = O: FOR K = 0 TO 4: IF C(
     K) = 9 THEN EF = 1
290  NEXT : IF EF = 0 THEN  GOSUB
     850
295  RETURN
300  FOR I = 1 TO 8
305  LET NX = OX + H(OM)
310  IF NX < 4 OR NX > 32 THEN NX
      = OX
315  LET XO = OX: IF OM = 1 THEN
     XO = OX + 4
320  LET X1 = OX - 1: IF OM = 1 THEN
     X1 = OX + 5
325 SO =  SCRN( XO,OY)
330 S1 =  SCRN( X1,OY + 1)
335 S2 =  SCRN( XO,OY + 2)
340  IF SO <  > 2 OR S1 = 15 THEN
     800
345  IF S1 = 13 THEN  GOSUB 200
370  LET X = OX:Y = OY
375  COLOR= O: ON OM + 1 GOSUB 55
     0,500
380  LET X = NX:Y = NY
385  COLOR= 1: ON OM + 1 GOSUB 55
     0,500
390  LET OX = NX:OY = NY: NEXT
395  RETURN
400 TC = TC + 1: IF TC > 4 THEN T
     C = 0
410  IF T(TC) > 0 THEN  RETURN
415  LET T(TC) =  INT ( RND (1) *
     TD) + TU
420  FOR I = 0 TO T(TC) - 1
425  COLOR= 15: PLOT TC * 8 + 4,I

430  COLOR= 13: PLOT TC * 8 + 4,I
      + 1
435 OT =  PEEK (S) +  PEEK (S) +
      PEEK (S) +  PEEK (S) +  PEEK
     (S)
445  NEXT : RETURN
450  FOR I = 1 TO P
455 FF =  INT ( RND (1) * 5)
460  IF C(FF) = 0 THEN  RETURN
465 X = FF * 8 + 3:Y = F(FF)
```

★パソピアの名前はきっと「あんたⓅC買わないで東芝のパソコン買いなさい」を組みあわせてできたのだ！（東京都府中市・**児玉邦広12才**）……【**編**：府中には東芝工場があったよね。町ぐるみで東芝の応援—ガンバレ!!】

```
470  COLOR= 0: GOSUB 600
475 F(FF) = F(FF) - 1:Y = F(FF)
480  COLOR= C(FF): GOSUB 600
485  IF  SCRN( X + 1,Y) = 13 THEN
     700
490 OT =  PEEK (S) +  PEEK (S) +
      PEEK (S) +  PEEK (S) +  PEEK
     (S) +  PEEK (S) +  PEEK (S) +
      PEEK (S) +  PEEK (S) +  PEEK
     (S) +  PEEK (S) +  PEEK (S) +
      PEEK (S) +  PEEK (S)
495  NEXT : RETURN
500  PLOT X,Y: PLOT X,Y + 2
510  HLIN X + 2,X + 3 AT Y
520  HLIN X + 1,X + 4 AT Y + 1
530  HLIN X + 2,X + 3 AT Y + 2
540  RETURN
550  HLIN X + 1,X + 2 AT Y
560  HLIN X,X + 3 AT Y + 1
570  HLIN X + 1,X + 2 AT Y + 2
580  PLOT X + 4,Y: PLOT X + 4,Y +
     2
590  RETURN
600  VLIN Y,Y + 2 AT X
610  VLIN Y + 1,Y + 3 AT X + 1
620  VLIN Y,Y + 2 AT X + 2
630  PLOT X,Y + 4: PLOT X + 2,Y +
     4
640  RETURN
700  FOR I = F(FF) TO 1 STEP  - 1

705 Y = I: COLOR= 0: GOSUB 600
710 Y = I - 1: COLOR= C(FF): GOSUB
     600
715  NEXT
720  COLOR= 0:Y = 0: GOSUB 600
725  PLOT X + 1,0
730 C(FF) = 0
735  CALL  - 1051
740 DE = DE + 1: IF DE = 3 THEN 9
     30
750 EF = 0: FOR K = 0 TO 4
760  IF C(K) = 9 THEN EF = 1
770  NEXT : IF EF = 0 THEN  GOSUB
     850
780  RETURN
800  FOR I = OY TO 1 STEP  - 1
805 X = OX:Y = I
810  COLOR= 0: ON NM + 1 GOSUB 55
     0,500
815  VLIN I,20 AT X1
820 Y = I - 1: COLOR= 1
825  ON NM + 1 GOSUB 550,500
830  NEXT : GOTO 900
850  IF P = 1 THEN P = 2: GOTO 86
     0
855 P = 1
860 TU = 5:TD = 5
865 EF = 0: FOR I = 0 TO 4: IF C(
     I) = 1 THEN EF = EF + 1
870  NEXT : PRINT "YOU GET BOUNUS
      ";EF * 20
875 DE = 0
880  CALL  - 1051:SC = SC + EF *
     20
885  FOR K = 0 TO 500: NEXT : HOME

890  GOSUB 1010
```

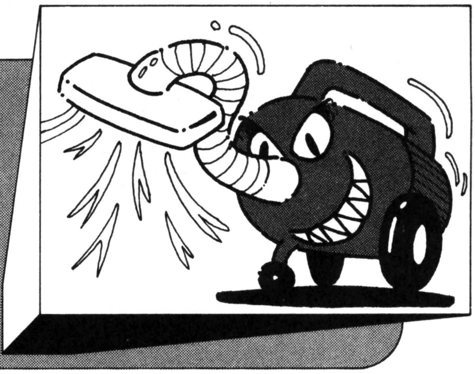
```
895  RETURN
900  HOME
910  PRINT " YOU DEAD !!"
920  GOTO 950
930  HOME
940  PRINT " YOU LOSE 3 FISH !!"
950  PRINT " YOUR  SCOR = ";SC
960  PRINT " PLAY AGAIN ? (Y / N)
     ";
970  GET A$: IF A$ = "N" THEN  END

975  HOME
980  IF A$ = "Y" THEN 990
985  GOTO 960
990  TEXT : RUN
1000  DIM T(4),F(4),C(4),H(1)
1010  FOR I = 0 TO 4
1020  LET T(I) = 0:F(I) = 35
1025  LET C(I) = 9
1030  NEXT :H(0) =  - 1:H(1) = 1
1040  LET OX = 6:OY = TU:OM = 1
1045  LET NX = OX:NY = OY:NM = OM

1050  GR : COLOR= 2
1060  FOR I = 0 TO 39
1070  HLIN 0,39 AT I
1080  NEXT
1090  FOR I = 0 TO 4
1100  LET X = I * 8 + 3:Y = F(I)
1110  COLOR= 9: GOSUB 600
1120  NEXT
1130  LET X = OX:Y = OY
1140  COLOR= 1: GOSUB 500
1150  RETURN
1500  HOME
1510  VTAB 1: PRINT "***********
     ****************************
     "
1520  VTAB 20: PRINT "***********
     ****************************
     *"
1530  FOR I = 1 TO 20
1540  HTAB 1: VTAB I: PRINT "*"
1550  HTAB 40: VTAB I: PRINT "*"
1560  NEXT
1565  VTAB 22: PRINT "
         HIT ANY  KEY"
1570 X = 15:Y = 10:H = 1:V = 1
1580  IF Y + V < 2 OR Y + V > 19 THEN
     V =  - V
1590  HTAB 15: VTAB Y: PRINT "
              "
1600 Y = Y + V
1610  HTAB 15: VTAB Y: PRINT "FIS
     HING AREA"
1620  IF X + H < 2 OR X + H > 29 THEN
     H =  - H
1630  HTAB X: VTAB 18: PRINT "
            "
1640 X = X + H
1650  HTAB X: VTAB 18: PRINT "APP
     LE-BEAR"
1660  POKE  - 16368,0
1670  FOR I = 0 TO 10
1680 KE =  PEEK ( - 16384)
1690  NEXT
1700  IF KE > 127 THEN  HOME : RETURN

1710  GOTO 1580
```

★僕ワラ売っちゃいます。(東京都荒川区・**根岸瑞典14才**)……**【影**：僕ワラ買っちゃいます。**編**：なにそれ？**影**：ワラを売ってくれるっていうから，家に持ってってベッドでも作ろうかと——。**編**：カラ買っちゃいけません！**】**

ベーシックマスターJr./LII$_2$用

SWEEPER

森　巧尚



説明書

SWEEPERがSPLIT（あなた）を吸い取りにくるんです。だからひたすらに逃げてください，というのが普通なんだけど，これはちょっとばかし違います。

SWEEPERは，手についている掃除機のスイッチをONにしたままで追いかけてきます。だから彼が歩くと，ゆかに落ちているゴミ（#）を吸い取ってしまうんです。つまり，SPLITがおとりになってSWEEPERを導びき，部屋を掃除しちゃおうというわけなんです。

でも，SWEEPERの前で導びいている時，ピン！と警戒（軽快）音が聞こえたら，すぐに別の階へ逃げてください。でないと，SWEEPERが掃除機をこっちに向けて持ち上げるので，掃除機の中へと吸い込まれてしまうんです。コワー!!

使用上の注意

全部で，6ROUND分の画面を用意しておきました。600行から660行までのDATAを換えて，画面を変えてみるのもいいでしょう。音楽は「スティング」を使いました。

《第1表》変数表

W$（X）	＝スウィーパー
P$（X）	＝スプリット
H	＝ハイ・スコア
S	＝スコア
R	＝ラウンド数
D	＝ゴミ数
X，Y	＝スプリット位置
X1，Y1	＝スウィーパー位置

おわりに

毎日1個ずつゲームを作ったという高橋はるみさんは，どんな時間の使いかたをしてるんでしょうか（ちなみにこのゲームは，アイデアで約5日間，製作2日，原稿5時間もかかったんです）。

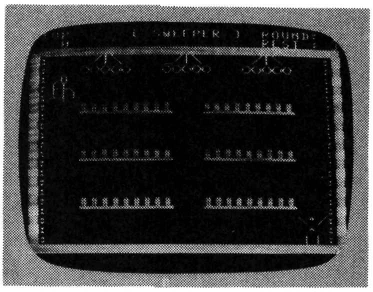
CHECKER FLAG

森：ちょっ，ちょっと，どうして，僕がここに登場しちゃうんでしょう。じつは，編集部のみなさんにあうために，ついにあのあこがれのトーキョーにくることができたんです！　バンザーイ!!と，こんなことばかり言ってられないや。このゲームはいったいなんなんだ。掃除機で人を吸いこむとかいって，ざんこくな!!こそこそと逃げまわってばかりで，正々堂々と戦えないのか？　作者の性質がでてるんじゃないか？　いったいだれだ！　こんなの作ったのは？

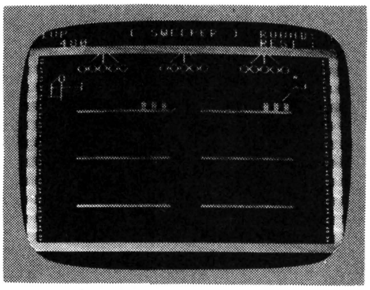
影：コンコン！　いや，失礼！　森君の頭の中が心配でネ！　ハハハ，私とたいして変わらん！

編：ブッ！　月とスッポン，天国と地獄ですヨ！

影：そ，そんな〜〜，森センセー!!



《写真1》スタート！　うまく誘導してゴミを吸わせろ!!



《写真2》ギャ——ッ!!　吸い取られる〜

★私のMB－6890に男か女かたずねると，I am a girl とのこと。ワーイもっとかわいがってやろーっと!!（北海道旭川市・佐藤則一17才）……【影：私は影。あなたのお名前は？　編：あーあ，やると思ってたよ。バカ者！】

SWEEPERのプログラム・リスト

```
  5 REM
 10 REM ::::: SWEEPER :::::
 20 CLEAR :RANDOMIZE :DIM W$(4),P$(2):LET H=0
 30 LET W$(1)=CHR$($20,$4F,$8E,$A,8,8,8,$8F,$88,$88,$A,8,8,8,$8B,$8A,$8B)
 40 LET W$(2)=CHR$($20,$4F,$8E,$A,8,8,8,$8F,$88,$8A,$A,8,8,8,$8B,$8B,$88)
 50 LET W$(3)=CHR$($8F,$4F,$20,$A,8,8,8,$8A,$88,$8A,$A,8,8,8,$8B,$88,$8B)
 60 LET W$(4)=CHR$($8F,$4F,$20,$A,8,8,8,$88,$8A,$8E,$A,8,8,8,$8A,$8B,$8B)
 70 LET P$(1)=CHR$($FD,$22,$FC,$A,8,8,8,$20,$5E,$20,$A,8,8,8,$F3,$20,$F0)
 80 LET P$(2)=CHR$($20,$22,$20,$A,8,8,8,$81,$5E,$82,$A,8,8,8,$FC,$20,$FD)
 90 LET C$=CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
100 REM ::::: T I T L E :::::
110 CLEAR :LET T$=" S W E E P E R"
120 FOR I=1 TO 2
130 FOR J=1 TO 22
140 LET CURSOR=9,23:PRINT T$
150 NEXT J:LET T$=""
160 NEXT I
170 LET CURSOR=6,10:PRINT P$(1);
180 LET CURSOR=22,10:PRINT W$(1);
190 LET CURSOR=5,14:PRINT "SPLIT";
200 LET CURSOR=20,14:PRINT "SWEEPER";
210 LET CURSOR=12,12:PRINT CHR$($49,$A,8,8,$4A,$87,$4B,$A,8,8,$4D);
220 LET CURSOR=22,23:PRINT "CREDIT 00";
230 LET CURSOR=12,20:PRINT "PUSH >S<"
240 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 240
250 REM ::::: S T A R T :::::
260 MUSIC Q2T1P0ｿUﾄU≡UｿU≡Uﾄｿ
270 LET S=0:LET R=1:LET T=3
280 REM :::: S C R E E N ::::
290 CLEAR
300 FOR I=0 TO 30
310 LET CURSOR=I,2:PRINT CHR$($9D);
320 LET CURSOR=I,23:PRINT CHR$($60);
330 NEXT I
340 FOR I=3 TO 21 STEP 2
350 LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($60,$3A,$A,8,8,$9D,$3A);
360 LET CURSOR=29,I:PRINT CHR$($3A,$60,$A,8,8,$3A,$9D);
370 NEXT I
380 FOR I=5 TO 25
390 FOR J=8 TO 18 STEP 5
400 LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$($23,$A,8,$F8);
410 NEXT J
420 NEXT I
430 FOR I=5 TO 21 STEP 8
440 LET CURSOR=I,3:PRINT CHR$($20,$FC,$86,$FD,$20);
450 LET CURSOR=I,4:PRINT CHR$($94,$94,$94,$94,$94);
460 NEXT I
470 LET R1=R:LET D=63:RESTORE
480 IF R1>6 THEN LET R1=R1-6:GOTO 480
490 IF R1=1 THEN GOTO 530
500 FOR I=1 TO 9*(R1-1)
510 READ A
520 NEXT I
530 FOR I=8 TO 18 STEP 5
540 FOR J=8 TO 20 STEP 6
550 READ A:IF A=1 THEN GOTO 590
560 LET CURSOR=J,I:PRINT "   ";
570 LET CURSOR=J,I+1:PRINT "   ";
580 LET D=D-3
590 NEXT J:NEXT I
600 REM ::::: D A T A :::::
610 DATA 1,0,1,1,0,1,1,0,1
620 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,0
630 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
640 DATA 1,0,1,0,1,0,0,0,0
650 DATA 0,1,1,1,1,0,0,0,1
660 DATA 0,0,1,1,0,0,0,1,0
670 REM ::::: ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ ::::::
680 LET X=26:LET Y=20:LET X1=2:LET Y1=5:LET X1=2:LET X2=1:LET S0=1:LET S1=1:LET F=0
690 LET CURSOR=1,0:PRINT "1UP       [ SWEEPER ]  ROUND:";R;
700 LET CURSOR=23,1:PRINT "REST :";T;
710 LET CURSOR=2,1:PRINT S;
720 LET CURSOR=23,1:PRINT "REST :";T;
730 LET CURSOR=X,Y:PRINT P$(1);
740 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT W$(3);
750 MUSIC Q2T2P1ﾚ#ﾚ≡P3UﾄP1≡P3UﾄP1≡P4UﾄR
760 MUSIC P1UﾄUﾚU#ﾚU≡UﾄUﾚP3U≡P1ｼP3UﾚP5Uﾄ
770 REM ::::: S P L I T :::::
780 IF (Y=Y1)*(ABS(X-X1)<4) THEN GOTO 1680
790 LET I=ASC(INKEY$):IF (I<73)+(I>77) THEN GOTO 1000
800 IF (I=74)+(I=75) THEN GOTO 950
810 IF INT((X-2)/6)*6<>X-2 THEN GOTO 1000
820 IF I=77 THEN GOTO 890
830 IF Y=5 THEN GOTO 1000
840 LET CURSOR=X+1,Y-1
850 IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 1000
860 FOR Y0=Y TO Y-4 STEP -1
870 LET CURSOR=X,Y0:PRINT C$;:LET CURSOR=X,Y0-1:PRINT P$(S0+1);
880 NEXT Y0:LET Y=Y-5:GOTO 950
890 IF Y=20 THEN GOTO 1000
900 LET CURSOR=X+1,Y+4
910 IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 1000
```

★Dr.DがOFに出なくなった。やはりだれかにあいそをつかして…。(東京都武蔵野市・**山本光茂13才**)……**【Dr.D：**いや，そんなことはないぞ。ほれ，こうしてしっかりと—アイタタ！誰だイスに画びょうをまいたのは！**】**

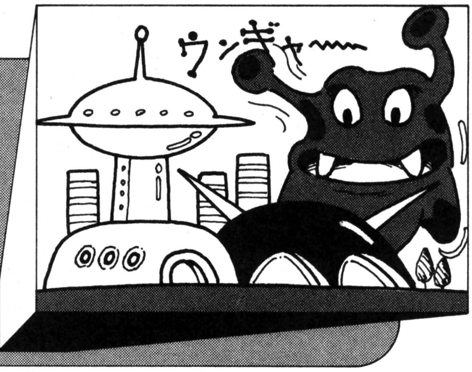
```
 920 FOR Y0=Y TO Y+4
 930 LET CURSOR=X,Y0:PRINT C$;:LET CURSOR=X,Y0+1:PRINT P$(S0+1);
 940 NEXT Y0:LET Y=Y+5
 950 LET S0=1-S0:LET CURSOR=X,Y:PRINT C$;
 960 IF (I=75)*(X<26) THEN LET X=X+1
 970 IF (I=74)*(X>2) THEN LET X=X-1
 980 LET CURSOR=X,Y:PRINT P$(S0+1);
 990 MUSIC T1P0##############ｼ
1000 REM ::::: SWEEPER :::::
1010 IF F>0 THEN GOTO 1310
1020 IF X2=0 THEN GOTO 1130
1030 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT C$;
1040 LET X1=X1+X2:LET S1=1-S1
1050 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT W$(S1+X2+2);
1060 LET CURSOR=X1+X2+1,Y1+3
1070 IF CURSOR$<>"#" THEN GOTO 1110
1080 PRINT " ";:POKE $EE80,0,$FF
1090 LET S=S+10:LET CURSOR=2,1:PRINT S;
1100 LET D=D-1:IF D=0 THEN GOTO 1430
1110 IF INT((X1-2)/6)*6<>X1-2 THEN GOTO 770
1120 LET X2=0:GOTO 770
1130 IF Y=Y1 THEN GOTO 1260
1140 LET Y2=INT(RND(2))*2-1
1150 IF (Y1=5)+(Y1=20) THEN LET Y2=SGN(10-Y1)
1160 IF X=X1 THEN LET Y2=SGN(Y-Y1)
1170 LET CURSOR=X1+1,Y1+((Y2+1)*2.5-1)
1180 IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 1260
1190 IF Y2=1 THEN GOTO 1230
1200 FOR Y0=Y1 TO Y1-4 STEP -1
1210 LET CURSOR=X1,Y0:PRINT C$;:LET CURSOR=X1,Y0-1:PRINT W$(S0+X2+2);
1220 NEXT Y0:LET Y1=Y1-5:GOTO 1260
1230 FOR Y0=Y1 TO Y1+4
1240 LET CURSOR=X1,Y0:PRINT C$;:LET CURSOR=X1,Y0+1:PRINT W$(S0+X2+2);
1250 NEXT Y0:LET Y1=Y1+5
1260 LET X2=INT(RND(2))*2-1
1270 IF Y=Y1 THEN LET X2=SGN(X-X1)
1280 IF (X1=2)+(X1=26) THEN LET X2=SGN(10-X1)
1290 IF (Y=Y1)*(RND(R)<R-.7) THEN LET F=10-R1:MUSIC T2P5U#ｼ
1300 GOTO 770
1310 LET F=F-1
1320 IF F>0 THEN GOTO 770
1330 LET X2=SGN(X-X1)
1340 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT W$(X2+2);
1350 LET CURSOR=X1+X2*2,Y1+1
1360 IF X2=1 THEN PRINT CHR$($85,$88,$A,8,8,$20);
1370 IF X2=-1 THEN PRINT CHR$($20,$8A,$85,$A,8,$20);
1380 IF Y=Y1 THEN GOTO 1460
1390 FOR I=1 TO 50
1400 POKE $EE80,0,RND($FF)
1410 NEXT I
1420 GOTO 770
1430 REM ::::: R O U N D :::::
1440 MUSIC Q2T1P3ﾗｿ#ﾌﾗUﾄP5UﾐP3UﾚUﾄﾗP7Uﾚ
1450 LET R=R+1:GOTO 280
1460 IF X2=-1 THEN GOTO 1580
1470 FOR X9=X TO X+2
1480 FOR Y9=Y TO Y+2
1490 LET CURSOR=X9,Y9:LET P9$=CURSOR$
1500 FOR Z=X9 TO X1+4 STEP -1
1510 LET CURSOR=Z,Y9:PRINT P9$;
1520 POKE $EE80,0,RND($FF)
1530 LET CURSOR=Z,Y9:PRINT " ";
1540 NEXT Z
1550 NEXT Y9
1560 NEXT X9
1570 GOTO 1680
1580 FOR X9=X+2 TO X STEP -1
1590 FOR Y9=Y TO Y+2
1600 LET CURSOR=X9,Y9:LET P9$=CURSOR$
1610 FOR Z=X9 TO X1-2
1620 LET CURSOR=Z,Y9:PRINT P9$;
1630 POKE $EE80,0,RND($FF)
1640 LET CURSOR=Z,Y9:PRINT " ";
1650 NEXT Z
1660 NEXT Y9
1670 NEXT X9
1680 REM ::::: O U T :::::
1690 MUSIC T1P0U#ｼUｼU#ﾗUﾗU#ｿUｿU#ﾌUﾌUﾐU#ﾚUﾚU#ﾄP3DﾄUﾄﾄP9R
1700 LET T=T-1:IF T>0 THEN GOTO 280
1710 REM ::::: GAME OVER :::::
1720 MUSIC T1P3UﾄUﾚUﾐUﾄUﾚP5UﾐP3UﾄUﾚUﾄ
1730 MUSIC P3UﾐUﾄUﾚP5UﾐP3UﾄUﾚUﾄUﾐUﾄUﾚP5UﾐP3ｼP5UﾚP7Uﾄ
1740 FOR I=1 TO 5
1750 LET CURSOR=11,7:PRINT "         ":MUSIC T2P3R
1760 LET CURSOR=11,7:PRINT "GAME OVER":MUSIC R
1770 NEXT I
1780 IF H<S THEN LET H=S
1790 LET CURSOR=10,15:PRINT "SCORE :";S;
1800 LET CURSOR=7,17:PRINT "HI-SCORE :";H;
1810 LET CURSOR=12,20:PRINT "PUSH >S<";
1820 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1820
1830 GOTO 100
```

★今度ＭＺ－2200を買った。姉には使わせてやらないぞ。何か姉の攻撃をふせぐものをプレゼントしてください。(島根県松江市・**吉岡恒二12才**)……**【影**：何かっていったって，ゴミ箱かスリッパくらいしかないけどね。**】**

ベーシックマスターJr./LII$_2$用

クラプター

平田　守



はるか未来，地球は過激なエイリアンの攻撃で，廃虚と化した。だが，1機だけ彼らと戦う機械があった。君はその機械に乗り，クラプター人と戦え！

戦いかた

RUNすると〝CRAPTER〟と表示され，その文字を囲むように円が描かれていきます。ゲームを始めるには，適当なキーを入力してください。移動は，右が[復改]左が[C]で，[スペース]でビーム発射です。

最後に

実は，このゲームは発展性のあるもので，20匹エイリアンをやっつけると，メッセージが表示されます。

次回は「RETURN OF CRAPTER」と題して，このゲームにつなげて楽しめるものを発表していきたいと思います。

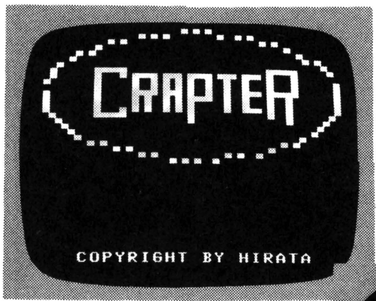
このページを読んだ府立港高校の人でマイコンに興味がある人は，2－7平田まで！コンピュータ部を復活させましょう。

CHECKER FLAG

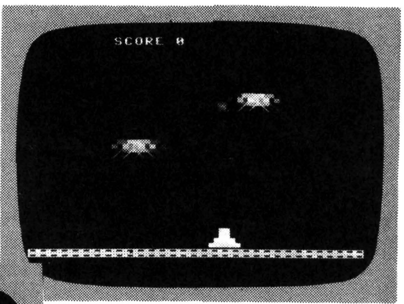
Dr.D：ウハウハ！　今日は森君にまかせてのんびりさせてもらおうか。

森：どーぞ！　さて，このタイトルはとってもカッコイイですね。でも，これ作るの大変なんだよね。それと，ゲーム開始のときに適当なキーを押すと，FOR～NEXTからとびだすでしょ。あれを何回もくり返してると，ループが何重にもなったってBMがカンチガイして，ピーッて鳴るんですよ。130行をとって，160 IF INKEY$=CHR$(0) THEN GOTO 160ってしてみたらいいんじゃないかと思ってます。

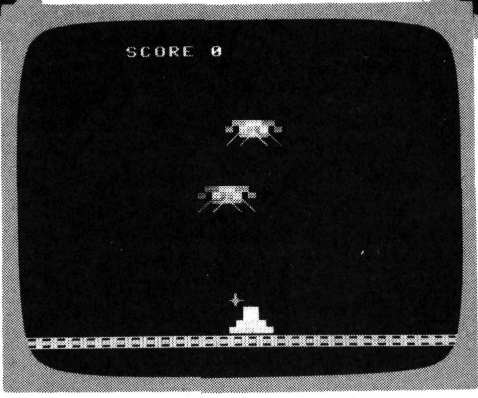
Dr.D：パッチリ!!　目が覚めてしもうたわい。



◀《写真1》タイトル画面。キレイだ!!



▲《写真2》左右に移動してミサイルを発射!!



▶《写真3》あっ，危ない

★デ部なんていってると女子読者が減るぞ！せめてデザ部としては？(岡山県浅口郡・**遠藤啓暢13才**)……**【デザ部：これで少しはカッコがついた。それにしてもベーマガ編集部はいじ悪な連中が多いんですよ！気をつけて！】**

```
  10 REM ロロロ ｸﾗﾌﾟﾀｰ ロロロ
  20 RANDOMIZE :LET B=1:LET X1=15:LET X2=7:LET V=0:LET Q=0:LET R=0:LET P=19:LET
O=13:LET S1=0
  30 LET A$=CHR$(32,$1,$B,$60,$1,$2,32,$A,8,8,8,8,8,32,$FC,$F8,$FD,32)
  40 LET B$=CHR$(32,$60,32,$A,8,8,8,8,32,$1,$7,$9D,$1,$5,32)
  50 CLEAR
  60 POKE $1C8,$4,$E,$A,$C,$F,$3,$F,$3,$F,$F,$C,$F,$C,$F,$4,$E,$A
  70 POKE $1E8,$4,32,32,$4,32,$9,$9,$9,$9,$4,32,$9,$4,32,$4,32,$4
  80 POKE $208,$4,32,32,$4,$A,$6,$1,$9,$5,$7,32,$9,$4,$E,$4,$E,$1
  90 POKE $228,$4,32,$C,$4,$4,32,$9,$9,$9,32,32,$9,$4,$F,$4,32,$9
 100 POKE $248,$8,$E,$E,32,32,32,32,32,$9,32,32,32,32,32,$8,32,$9
 110 LET CURSOR=7,22:PRINT "COPYRIGHT BY HIRATA"
 120 FOR I=0 TO PAI*2 STEP .1
 130 IF INKEY$<>CHR$(0) THEN GOTO 170
 140 PLOT SIN(I)*75/PAI+33,COS(I)*35/PAI+31,1
 150 NEXT I
 160 GOTO 120
 170 CLEAR
 180 LET CURSOR=8,0:PRINT "SCORE";S1;
 190 FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,22:PRINT CHR$($ED);:NEXT I
 200 LET CURSOR=X1,20:PRINT B$
 210 LET CURSOR=X2,6:PRINT A$:LET CURSOR=27-X2,11:PRINT A$
 220 IF X2=20 THEN LET B=-1
 230 IF X2=7 THEN LET B=1
 240 IF Q=1 THEN GOTO 320
 250 IF INKEY$="[" THEN IF X1>7 THEN LET X1=X1-1
 260 IF INKEY$=CHR$($D) THEN IF X1<21 THEN LET X1=X1+1
 270 IF R=1 THEN GOTO 360
 280 IF INKEY$=" " THEN LET V=V+.1:GOTO 320
 290 IF R=1 THEN GOTO 360
 300 IF RND(10)<1+V THEN LET R=1
 310 LET X2=X2+B:GOTO 200
 320 LET Q=1:LET CURSOR=X1+1,P+2:PRINT " ":LET CURSOR=X1+1,P:IF CURSOR$<>CHR$($
20) THEN GOTO 430
 330 PRINT CHR$($9D):IF P=5 THEN GOTO 350
 340 LET P=P-2:GOTO 300
 350 LET CURSOR=X1+1,P:PRINT " ":LET Q=0:LET P=19:GOTO 310
 360 LET CURSOR=27-X2+B,O-2:PRINT "       "
 370 LET CURSOR=30-X2,O:IF CURSOR$<>CHR$($20) THEN GOTO 460
 380 PRINT CHR$($87):LET O=O+2
 390 IF O=23 THEN GOTO 410
 400 GOTO 310
 410 POKE $EE80,$DD,0
 420 LET CURSOR=30-X2,21:PRINT " ":LET R=0:LET O=13:GOTO 310
 430 LET S1=S1+10:LET CURSOR=X1+1,P+1:PRINT " ":MUSIC P0DT1ﾄｼﾚﾌ:LET Q=0:LET P=1
9
 440 LET CURSOR=12,0:PRINT S1:IF S1>200 THEN GOTO 530
 450 GOTO 300
 460 MUSIC Q2T1P0ｼ#ﾗﾗ#ｿｿ#ﾌﾌﾐ#ﾚﾚ#ﾄP4R
 470 LET CURSOR=X1,20:PRINT " ^ ":LET CURSOR=X1-1,21:PRINT " ^^^ "
 480 MUSIC P3Q2#ﾄ:LET CURSOR=X1+1,20:PRINT " ":LET CURSOR=X1,21:PRINT "   "
 490 LET CURSOR=X1+1,18:PRINT "^":LET CURSOR=X1-1,19:PRINT "^   ^":LET CURSOR=X
1-2,21:PRINT "^     ^"
 500 FOR I=1 TO 5:LET CURSOR=13,9:PRINT "GAME OVER":MUSIC P5R
 510 LET CURSOR=13,9:PRINT "          ":MUSIC P5R:NEXT I
 520 GOTO 10
 530 MUSIC P3UT1ﾌﾄｿﾚｿﾚﾐﾚﾌﾚﾄﾚﾄﾚﾄ
 540 CLEAR :LET CURSOR=7,10:PRINT "THIS BATTLE CONTINUE":LET CURSOR=9,11:PRINT
"WITH NEW ALIENS."
```

★

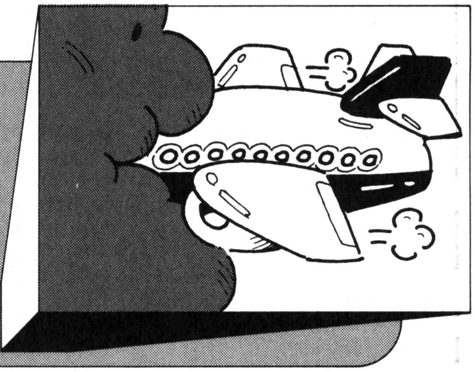
★

★いい音しか残れないはずのマクセルカセットテープになぜプログラムをセーブできるのでしょう？（埼玉県上尾市・**柳沢文夫13才**）……【**影**：プログラムの音を聞いたことがあるかい？いい音じゃないか！そうだろう？】

ベージックマスターLIII／マーク５用

Mr.PILOT

川合　史浩



ジャンボ・ジェット機をうまく操縦して，「yellow airport」まで行ってください。途中「上昇気流」や「ジェット気流」なんかあったりして，並の腕ではできませんよ。

さあ，あなたはMr.ＰＩＬＯＴ。ＴＡＫＥ　ＯＦＦ!!

遊びかた

１：ＰＯＷＥＲ　ＯＮ　　２：ＮＥＷ　ＯＮ７
３：プログラミング　　４：ひと休み
５：ＳＡＶＥ　　６：ＲＵＮ

以上が“Mr.ＰＩＬＯＴ”の六つの法則です。

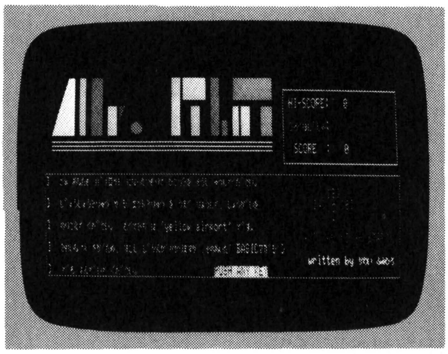
ジェット機の操縦は4628のkeyです。

CHECKER FLAG

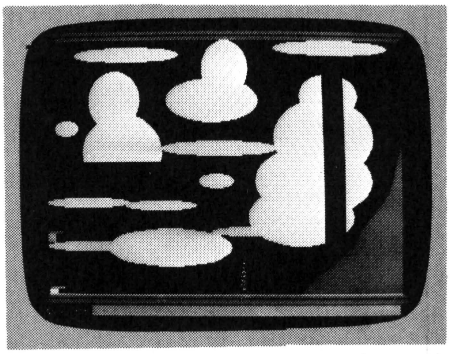
森：このごろは，グラフィックのゲームがふえてきたね。だってきれいだから，かっこいいもんね。

ところが，きれいな画面にしようとするとデータがふえてきて，データをへらすと画面は当然単純になっちゃう。こまったもんだ。

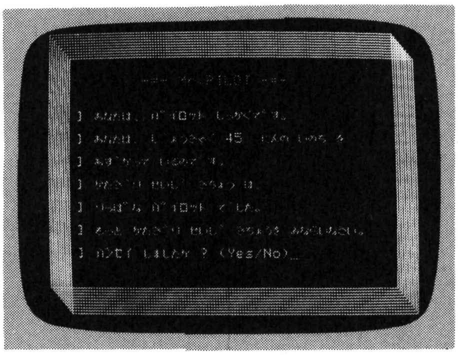
え～と，この930行から1370行ぐらいまでよく似た文がつづくけど，データは線を引く点のデータだけだから色ごとにわけるんでこうなったんだと思うけど，線の色もデータにするとひとまとめにできるんじゃ？口で言うのは簡単だけどね！



▲《写真１》タイトル。あなたもパイロットになれる！



▲《写真２》右の雲の中に入ると上昇気流に乗れるゾ！



◀《写真３》パイロット失格！残念でした……

★マイコンを買うために50円のコーラびんを集めています。編集長，何か言うことは？（沖縄県那覇市・和瀬善彦15才）……【**編集長**：コーラ大変だ!!**影**：ビン!!**編集長**：なんだ，ビンって？**影**：ビンタ！**編集長**：アイタタ！】

Mr.PILOTのプログラム・リスト


```
10 WIDTH80:SCREEN 1,,0:CONSOLE0,25,0:COLOR 7,0:N$="ベーマガ の カゲ"
20 GOTO920
30 RANDOMIZE(TIME/5)MOD 3.14:POKE&HFFE0,&H04:POKE&HFFD4,&H80:CLS
40 FORI=0TO5:LINE(I*3,I*1.2)-(639-I*3,190-I*1.2),PSET,1,B:NEXT
50 LINE(16,184)-(623,184),PSET,5:LINE(88,191)-(639,199),PSET,2,B
60 LINE(89,192)-(639,198),PSET,6,BF:LOCATE0,24:COLOR 3:PRINT"           ・・・";
70 LOCATE1,24:COLOR 5:PRINT"ねんりょう";:PRESET(320,186):PRESET(320,188)
80 LINE(17,179)-(42,180),PSET,1,BF:LINE(17,181)-(30,183),PSET,7,BF
90 RESTORE110:READA,B:LINE(A,B)-(A,B),PSET,4
100 RESTORE110:FORI=1TO7:READA,B:LINE-(A,B),PSET,4:NEXT:PAINT(A,B+2),4
110 DATA 450,183, 480,170, 500,165, 540,150, 550,140, 600,115, 623,80
120 RESTORE150:FORI=1TO11:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(A,B),PSET,7:FORJ=0TO360STEP12
130 CX=A+C*COS(J*3.14/180):CY=B+D*SIN(J*3.14/180):LINE-(CX,CY),PSET,7:NEXTJ
140 PAINT(A-2,B),7:NEXTI
150 DATA 450,130,90,20, 472,105,100,24, 490,75,85,27, 500,46,50,15
160 DATA 505,12,100,5 ,320,27,40,20 ,298,49,80,15, 311,82,100,5
170 DATA 145,85,67,26 ,130,49,43,20 ,150,17,90,5
180 LINE(16,92)-(220,120),PRESET,BF:LINE(490,30)-(525,150),PRESET,BF
190 RESTORE220:FORI=1TO7:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(A,B),PSET,7:FORJ=0TO360STEP12
200 CX=A+C*COS(J*3.14/180):CY=B+D*SIN(J*3.14/180):LINE-(CX,CY),PSET,7:NEXTJ
210 PAINT(A-2,B),7:NEXTI:PAINT(A,B-2),7
220 DATA 87,120,70,3, 210,122,60,3, 305,105,30,5, 225,151,105,13
230 DATA 87,150,70,3, 366,140,70,3, 50,68,20,5
240 LINE(17,140)-(42,141),PSET,1,BF:LINE(17,142)-(30,147),PSET,6,BF
250 FORI=0TO3:LINE(60+I*6,146)-(60+I*6,139+I*1.5),PSET,2
260 PSET(60+I*6,136+I*1.5,6):NEXT
270 LINE(350,160)-(340,183),PSET,2:LINE(350,160)-(360,183),PSET,2
280 LINE-(343,178),PSET,2:LINE-(356,173),PSET,2:LINE-(347,169),PSET,2
290 LINE-(352,165),PSET,2:LINE(340,183)-(356,178),PSET,2
300 LINE-(344,173),PSET,2:LINE-(353,169),PSET,2:LINE-(348,165),PSET,2
310 FORI=159TO181STEP3:PSET(350,I,7):NEXTI:BEEP:FORI=0TO900:NEXTI
320 SX=17:SY=178:CX=SX:CY=SY:X=8:Y=-1:MIS=0:PC=5:EN=639:MX=X*3+320:MY=Y*3+320
330 NX=MX:NY=MY:SC=0
340 KI=PEEK(&HFFE0):POKE&HFFD3,80:POKE&HFFD3,128
350 LINE(EN,192)-(EN+3,198),PRESET,6,BF:IFEN=88THEN520
360 IFKI=190THENX=X+2ELSEIFKI=183THENX=X-2
370 IFKI=205THENY=Y+1ELSEIFKI=141THENY=Y-1
380 IFX>8THENX=8ELSEIFX<-8THENX=-8
390 IFY>4THENY=4ELSEIFY<-4THENY=-4
400 IFSX>490 AND SX<525 THENY=Y-0.8
410 IFSY>92 AND SY<120 ANDSX<490 THENX=X+1.5
420 SX=SX+X:SY=SY+Y:MX=X*3+320:MY=Y*3+320:IFY<>144THENY=Y+0.098
430 IFSX<17THENSX=17:GOSUB490  ELSE IFSX>622THENSX=622:GOSUB490
440 IFSY<7 THENSY=7 :GOSUB490  ELSE IFSY>183THENSY=183:GOSUB490
450 PRESET(CX,CY,7):PRESET(NX,187):PRESET(NY,187):IFPOINT(SX,SY)=-1THENGOSUB490
460 PSET(SX,SY,PC):PSET(MX,187,7):PSET(MY,187,3):CX=SX:CY=SY:NX=MX:NY=MY
470 IF SX<=42 AND SX>=17 AND SY>=138.5 AND SY<=139 THEN 850
480 EN=EN-1:GOTO 340
490 BEEP:SX=CX:SY=CY:MIS=MIS+1:IF MIS=3 THEN MIS=0:SX=17:SY=178:Y=-1:X=8
500 IF MIS=0 THEN PC=5 ELSE IF MIS=1 THEN PC=6 ELSE IF MIS=2 THEN PC=3
510 RETURN
520 FORI=0TO1000:NEXT:WIDTH40:COLOR 7
530 FORI=0TO9:LINE(I*4,I*2)-(600+I*4,180+I*2),PSET,3,B:NEXT
540 LOCATE10,4:COLOR4:PRINT"-=- Mr.PILOT -=-":COLOR 5
550 LOCATE3, 7:PRINT"」 あなたは、 パイロット しっかくです。
560 LOCATE3, 9:PRINT"」 あなたは、 じょうきゃく";INT(RND*1000)+1;" にんの いのち を
570 LOCATE3,11:PRINT"」 あずかって いるのです。
580 LOCATE3,13:PRINT"」 ";N$;" きちょう は、
590 LOCATE3,15:PRINT"」 りっぱな パイロット でした。
600 LOCATE3,17:PRINT"」 もっと ";N$;" きちょうを みならいなさい。
610 LOCATE3,19:PRINT"」 ハンセイ しましたか ? (Yes/No)";
620 POKE&HFFE0,84
630 AN$=INPUT$(1):IFAN$="Y" THENWIDTH80:GOTO930
640 IFAN$<>"N" THEN 610
650 FORI=1TO800:NEXT:SCREEN ,,1:CLS:LOCATE0,3:COLOR 3,1
660 PRINTTAB(2);" ああ   あ あ   あ   ああああああ
670 PRINTTAB(2);"  にあな あ あ あああああ   あ          にあな   あ
680 PRINTTAB(2);" あ  あ        あ あ ああああああ        にあ   あ
690 PRINTTAB(2);" あ  あ        あ あ   あ    あああああ       あ
700 PRINTTAB(2);" あ  あ        あ あ   あ                 あぬ
710 PRINTTAB(2);" あ  あ       あぬ あ   あ                あぬ
720 PRINTTAB(2);"あぬ  あ      あぬ あぬ   にああ          ああぬ":PRINT:PRINT:COLOR 6
730 PRINTTAB(2);"  あ      あ          ああああ          ああああ
740 PRINTTAB(2);"あああああ ああああ あああああ
750 PRINTTAB(2);"  あ あ   ああ        あ ああああああ        ああああああ";
760 PRINTTAB(2);"  あ あ  あぬあ     あ  あ         あ あ あ あ    あ
770 PRINTTAB(2);" あぬ あ あぬ あ     あああぬ     あぬ      あ    あ
780 PRINTTAB(2);"あぬ あぬ     あ    ああ        あぬ    ああぬ   あぬ":PRINT
790 PRINTTAB(2);"あああああ              あぬ   どあな   どあな
800 PRINTTAB(2);"     あ             あぬ   どああぬ  どああぬ
```

★ＭＺ－2000を買ったイトコを2000のあんちゃんと呼んでたけど今度80Ｂも買ったのでこれから何と呼ぼうか？(秋田市・**長谷川　エ14才**)……【**影**：人を呼ぶ時は気をつけよう。**編集長**：オイ，コラ！**影**：ハイ，ほらね！】

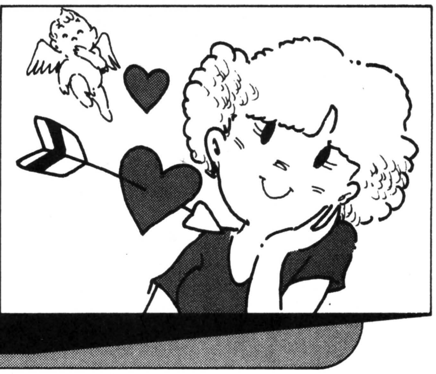
```
810 PRINTTAB(2);"     あ あああああ  ああ    にあぬ   にあぬ
820 PRINTTAB(2);"     あ         あぬあ    どもな   どもな
830 PRINTTAB(2);"あああああ          あ    にあぬ   にあぬ
840 FORI=0TO1500:NEXT:COLOR 7,0:WIDTH80:GOTO930
850 LOCATE3,16:COLOR 7:PRINT"おめでとう!!":COLOR 5:BEEP:BEEP
860 LOCATE0,24:PRINT:LOCATE1,24:PRINT"SCORE:";:LOCATE25,24:PRINT"HISCORE:";
870 FOR EN=EN TO87STEP-2:LINE(EN,184)-(EN+3,190),PRESET,6,BF
880 SC=SC+.544:IF SC>HS THEN HS=INT(SC):N=1ELSEN=0
890 LOCATE8,24:PRINTUSING"###.##";SC;:LOCATE34,24:PRINTUSING"#####";HS;
900 EXEC&HF7A9:NEXT:POKE&HFFE0,84:SC=INT(SC):LOCATE8,24:PRINTUSING"###.ok";SC;
910 IFN=1THENLOCATE45,24:COLOR 6:INPUT"input your name";N$:N$=LEFT$(N$,10)
920 FORI=0TO1000:NEXTI:CLS
930 SCREEN ,,0:LINE(50,50)-(50,50),PSET,7
940 RESTORE950:FORI=1TO4:READ A,B:LINE-(A,B),PSET,7:NEXTI:PAINT(51,51),7
950 DATA 20,90, 60,90, 60,50, 50,50
960 LINE(70,50)-(70,50),PSET,6
970 RESTORE980:FORI=1TO4:READ A,B:LINE-(A,B),PSET,6:NEXTI:PAINT(71,51),6
980 DATA 70,90, 80,90, 80,50, 70,50
990 LINE(90,50)-(90,50),PSET,4
1000 RESTORE1010:FORI=1TO4:READA,B:LINE-(A,B),PSET,4:NEXTI:PAINT(91,51),4
1010 DATA 90,90, 110,90, 110,50, 90,50
1020 LINE(120,70)-(120,70),PSET,3
1030 RESTORE1040:FORI=1TO4:READ A,B:LINE-(A,B),PSET,3:NEXTI:PAINT(121,71),3
1040 DATA 120,90, 135,90, 135,70, 120,70
1050 LINE(140,70)-(140,70),PSET,2
1060 RESTORE1070:FORI=1TO3:READA,B:LINE-(A,B),PSET,2:NEXTI:PAINT(141,71),2
1070 DATA 140,80, 150,70, 140,70
1080 LINE(170,85)-(170,85),PSET,1
1090 FORI=0TO360STEP12:A=170+10*COS(I*3.14/180):B=85+4*SIN(I*3.14/180)
1100 LINE-(A,B),PSET,1:NEXTI:PAINT(168,85),1
1110 LINE(230,50)-(230,50),PSET,5
1120 RESTORE1130:FORI=1TO4:READA,B:LINE-(A,B),PSET,5:NEXTI:PAINT(231,51),5
1130 DATA 230,90, 245,90, 245,50, 230,50
1140 LINE(250,50)-(250,50),PSET,5
1150 RESTORE1160:FORI=1TO4:READA,B:LINE-(A,B),PSET,5:NEXTI:PAINT(251,51),5
1160 DATA 250,65, 290,65, 290,50, 250,50
1170 LINE(265,70)-(265,70),PSET,6
1180 RESTORE1190:FORI=1TO4:READA,B:LINE-(A,B),PSET,6:NEXTI:PAINT(266,71),6
1190 DATA 265,90, 280,90, 280,70, 265,70
1200 LINE(300,50)-(300,50),PSET,4
1210 RESTORE1220:FORI=1TO4:READA,B:LINE-(A,B),PSET,4:NEXTI:PAINT(301,51),4
1220 DATA 300,90, 315,90, 315,50, 300,50
1230 LINE(320,80)-(320,80),PSET,4
1240 RESTORE1250:FORI=1TO4:READA,B:LINE-(A,B),PSET,4:NEXTI:PAINT(321,81),4
1250 DATA 320,90, 330,90, 330,80, 320,80
1260 LINE(340,70)-(340,70),PSET,3
1270 RESTORE1280:FORI=1TO4:READA,B:LINE-(A,B),PSET,3:NEXTI:PAINT(341,71),3
1280 DATA 340,90, 350,90, 350,70, 340,70
1290 LINE(355,70)-(355,70),PSET,3
1300 RESTORE1310:FORI=1TO4:READA,B:LINE-(A,B),PSET,3:NEXTI:PAINT(356,71),3
1310 DATA 355,90, 370,90, 370,70, 355,70
1320 LINE(340,50)-(340,50),PSET,1
1330 RESTORE1340:FORI=1TO4:READA,B:LINE-(A,B),PSET,1:NEXTI:PAINT(341,51),1
1340 DATA 340,65, 410,65, 410,50, 340,50
1350 LINE(390,70)-(390,70),PSET,1
1360 RESTORE1370:FORI=1TO4:READA,B:LINE-(A,B),PSET,1:NEXTI:PAINT(391,71),1
1370 DATA 390,90, 410,90, 410,70, 390,70
1380 FORI=95 TO 103 STEP3:LINE(20,I)-(410,I),PSET,7:NEXT
1390 'FORI=1TO7:LOCATE55,5+I:COLOR I:PRINT"--------- Mr. PILOT":NEXTI
1400 LINE(430,58)-(630,110),PSET,,5,B
1410 LOCATE55,8:COLOR3:PRINTUSING"HI-SCORE: ###";HS
1420 LOCATE55,10:COLOR6:PRINT"きろくほしゃ: ";N$;
1430 LOCATE55,12:COLOR5:PRINTUSING" SCORE    : ###";SC
1440 LINE(5,118)-(634,192),PSET,1,B:COLOR 5
1450 LOCATE1,15:PRINT"]  さぁ あなたも パイロット になったつもりでひこうきを そうじゅうしてください。
1460 LOCATE1,17:PRINT"]  じょうしょうきりゅう や ジェットきりゅう を うまく りようして、 しょうがいを
1470 LOCATE1,19:PRINT"]  のりこえて ください。  もくてきち は、'              ' です。
1480 LOCATE1,21:PRINT"]  きれいな え をかくため、 すこし じかんがかかりますが、そのあいだ BASICマガジン
1490 LOCATE1,23:PRINT"]  でも よんでいて ください。
1500 LOCATE27,19:COLOR 6:PRINT"yellow airport":LOCATE43,21:COLOR3
1510 PRINT"BASICマガジン"
1520 LOCATE60,16:COLOR 4:PRINT"    [8]
1530 LOCATE60,17:PRINT"[4] + [6]
1540 LOCATE60,18:PRINT"    [2]
1550 LOCATE58,20:COLOR 2:PRINT"・ダメージ=3 -->START
1560 LOCATE59,22:COLOR 7:PRINT"written by かわい ふみひろ"
1570 LOCATE38,23:COLOR RND*6+9:PRINT"PUSH ANY KEY":A$=INKEY$
1580 IF A$="" THEN 1570
1590 COLOR 7:GOTO 30
1600 '------------ END ----------------
```

★電気予報です。ただいまベーマガにエラー注意報が出ています。お気をつけ下さい。(東京都中央区・**金杉光弘** 11才)……【**編**：天気予報だって当たらないことがあるんだからね。**編集長**：しかし，編君のはよく当たる！】

ベーシックマスターLⅢマーク5

愛の矢

山内　明



君はゆきみちゃんが大好きです。でも，彼女は相手にしてくれません。そこで君はキューピットから『愛の矢』を借りて，彼女のハートを射止めるのです。愛の矢は思うように当たってくれません。そのうえ勝手に2度も続けて発射してしまうのです。テンキーの4で左，6で右へ移動，矢の発射は5です。

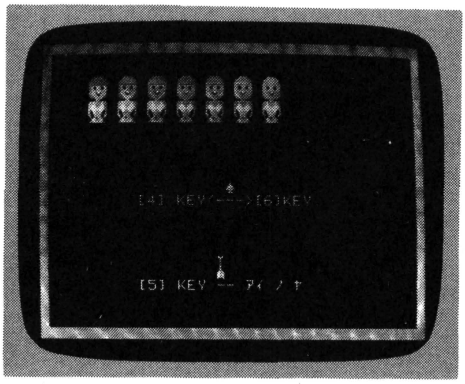
矢が左胸に当たると＋50点，はずれると－10点です。合計100点以上でゲーム・オーバー。逆に－100点でみじめにゲーム・オーバーです。左胸以外の体の部分に当たるとおこられます。5回失敗すると，完全にきらわれてゲーム・オーバーです。

しくみと入力方法

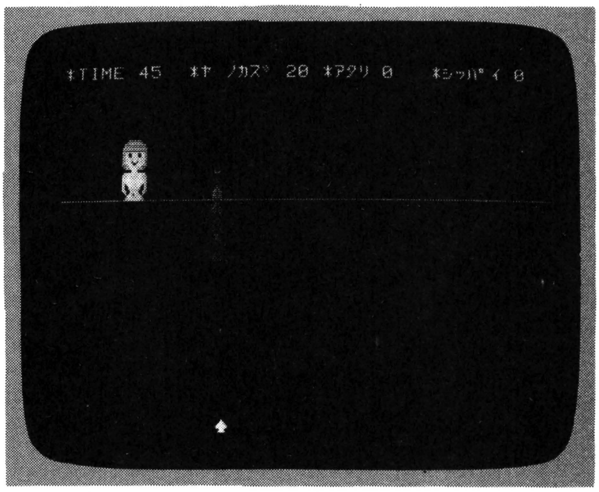
ＮＥＷＯＮ１ののち**リスト1**をロード，ＲＵＮの後で**リスト2**をロードします。

ＩＧのデーター書きこみプログラムは，ベーマガ8月号62ページのドメル氏のものを使いました。

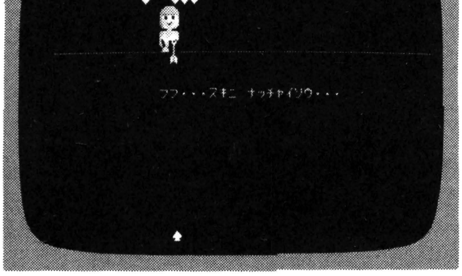
『ゆきみ』のキャラを40～70行で配列定義してますので，横座標22桁以上には出せません。画面いっぱいに動かす時は，＆ＨＥ０，＆ＨＦ０(髪の左右の部分)をひとつに，同じようにして1行ずつ定義するか，プリント文で1行ずつ書いていったほうが良いでしょう。



▲《写真1》キーの説明



▲《写真2》ハズレ！　おしかったネ



◀《写真3》ヤッター!!　ドキッ!!

★友人によるとＯＦコーナーは住所の字数が少ない人から採用されるそうな。本当？この～タイマン!!（三重県四日市市・**磯部裕史16才**）……【**影**：ウソ！友人を選ぶときは気をつけよう！**編**：私も気をつけます，影さんには！】

《第１表》変　数　表

SC	スコア
SN	失敗の回数
X Y	自分の座標
T	キー入力待ち時間
M	ゆきみの出現回数（０でゲーム・オーバー）
MX MY	ゆきみの座標
YA	愛の矢の数（０でゲーム・オーバー）

CHECKER FLAG

影：ウヒョ！　カワイイ女の子だ!!　それにこの愛くるしい言葉！

編：なにをみてるんです？　こういう作品になると手が早いんですからね。

Dr.D：マーク５のキャラ定義によって，ベーシックマスター一家も派手になってきたな。

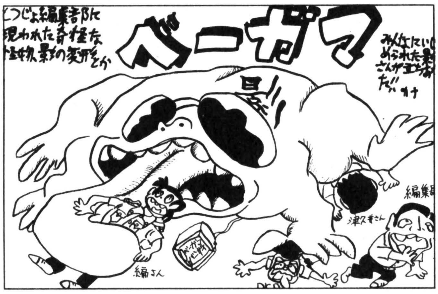
編：そうですね。でも，正直いってこの作品も，ゲーム・アイデアという点では今一歩でしょう。たしかにキャラはキレイになりましたが。

Dr.D：そうだな。話しは変わるが，このキャラ定義は，ＩＧデータ書き込みプログラムを使ったそうだが，これによってずいぶん簡単にキャラを定義できるようになったのも事実だ。

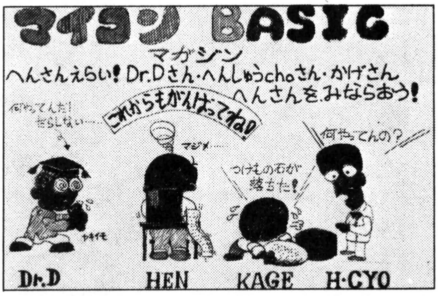
影：キャラキャラキャラ！

愛の矢のプログラム・リスト１

```
10 R$="":M$="":Y$="":DIM R$(18)
20 FOR A=1 TO 17:READ X$:R$=R$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT A
26 FOR A=1 TO 4:READ X$:Y$=Y$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT A
30 DIM CHR(11):FOR A=1 TO 10:READ X$:CHR(A)=VAL("&H"+X$):NEXT A
40 POKE &HFFE9,1:POKE&HFFEA,2:GOSUB 130
50 POKE&HFFEA,4:GOSUB 130
60 POKE&HFFEA,1:GOSUB 130
90 CLS:POKE&HFFE9,0:POKE &H116,&H27:LOCATE 20,5:PRINT R$:LOCATE 16,5:PRINT Y$
120 POKE &H116,7:END
130 FOR A=1 TO 10:X=&HA000+CHR(A)*8:FOR B=X TO X+7
140 READ X$:POKE B,VAL("&H"+X$):NEXT B:NEXT A
160 RETURN
170 DATA E0,F0,1D,1D,1F,E1,F1,1D,1D,1F,E2,F2,1D,1D,1F,E3,F3
172 DATA D0,1D,1F,D1
200 DATA E0,F0,E1,F1,E2,F2,E3,F3,D0,D1
230 DATA 0F,1F,7F,7F,FF,FF,FF,F3,F0,F8,FE,FE,FF,FF,FF,CF
240 DATA F3,FF,FF,FD,FE,FF,7F,3F,CF,FF,FF,BF,7F,FF,FE,FC
250 DATA 03,7F,FF,FF,FF,FF,FF,DF,C0,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FB
260 DATA CF,CF,E7,67,2E,1F,3F,7F,F3,F3,E7,E6,F4,F8,FC,FE
270 DATA 24,3C,18,18,18,18,18,18,18,18,3C,7E,7E,7E,7E,42
300 DATA 0F,1F,7F,7F,FF,FF,C0,C0,F0,F8,FE,FE,FF,FF,03,03
310 DATA C0,C0,C0,C1,E0,F0,78,3C,03,03,03,83,07,0F,1E,3C
320 DATA 00,08,08,08,1C,3E,3F,1E,00,10,10,10,38,7C,FC,78
330 DATA 0C,00,00,00,00,18,0C,0F,30,00,00,00,00,18,30,F0
340 DATA 24,3C,18,18,18,18,18,18,18,18,3C,7E,7E,7E,7E,42
390 DATA 00,00,00,00,00,00,3F,33,00,00,00,00,00,00,FC,CC
400 DATA 33,3F,3F,3D,1E,0F,07,03,CC,FC,FC,BC,78,F0,E0,C0
410 DATA 03,7F,FF,FF,FF,FF,FF,DF,C0,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FB
420 DATA CF,CF,E7,67,2E,1F,3F,7F,F3,F3,E7,E6,F4,F8,FC,FE
430 DATA 24,3C,00,00,00,00,00,00,00,00,24,66,66,66,66,42
```



東京都東久留米市　三角謙太郎



埼玉県所沢市　上野将樹

★影チャンと書いたつもりだったのに影チカンと書いていた。（埼玉県坂戸市・**角田嘉弘13才**）……【**一同**：ブハハハ！**影**：ちっともおかしくないぞ!!**編**：し，しかし――ブハハハ!!**影**：この〜〜，次のページを見ろ！】

愛の矢のプログラム・リスト2

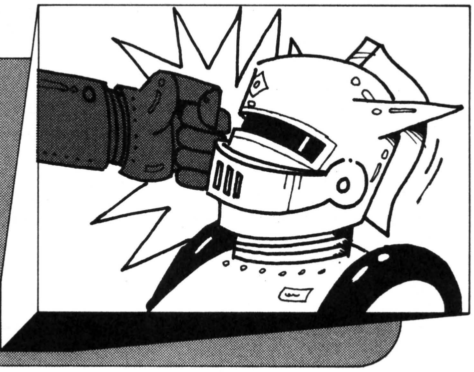
```
1 '---------- ｼｮｷ -----------
10 POKE&HFFE0,128
20 WIDTH 40:RANDOMIZE(TIME):SC=0:SN=0
30 M=50:YA=20:X=12:Y=23:X0=X:Y0=Y:MY=3
40 '----- IG ｷｬﾗ ﾃｲｷﾞ -------
50 R$="":Y$="":DIM R$(18)
60 RESTORE 680:FOR A=1 TO 17:READ X$:R$=R$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT A
70 FOR A=1 TO 4:READ X$:Y$=Y$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT A
80 '------- ﾒｲﾝ ----------
90 GOSUB 590
100 CLS
110 LOCATE X,Y:PRINT "♠";
120 M=M-1:LOCATE 0,0:PRINT "*TIME";M:LOCATE 10,0:PRINT "*ﾔ ﾉｶｽﾞ";YA:LOCATE 21,0:
PRINT "*ｱﾀﾘ";SC:LOCATE 30,0:PRINT "*ｼｯﾊﾟｲ";SN
130 IF M=0 THEN 520
140 '--- ﾃﾞﾃｸﾙ ---
150 MX=INT(RND(1)*22)+2:MY=MY+1:IF MY>5 THEN MY=3
160 EXEC&HF7A9:POKE&H116,&H27:LOCATE MX,MY:PRINT R$:POKE &H116,7:LINE(0,MY+3)-(M
X-1,MY+3),"_",1:LINE(MX+2,MY+3)-(39,MY+3),"_",1
170 '----- KEY IN --------
180 T=0
190 T=T+1:IF T=10 THEN GOTO 370
200 A=PEEK(&HFFE0)
210 IF A<>&HBA THEN 230
220 POKE&HFFE0,212:END
230 IF A=&HB7 THEN X=X-1
240 IF A=&HBE THEN X=X+1
250 IF A=&HBD THEN 290
260 IF X<0 THEN X=0
270 IF X>24 THEN X=24
280 LOCATE X0,Y0:PRINT " ";:X0=X:Y0=Y:LOCATE X,Y:PRINT "♠";:GOTO 190
290 YA=YA-1:IF YA=-1 THEN 540
300 FOR A=1 TO 14:POKE&H116,&H27:LOCATE X,21-A:PRINT Y$:POKE&H116,7:LOCATE X,23-
A:PRINT " ":NEXT
310 '-------- ﾊﾝﾃｲ --------
320 Z=SCREEN(X,6):IF Z=&HF2 THEN GOTO 460
330 IF Z=&H00 OR Z=&H20 OR Z=&H60 OR Z=&HFF OR Z=&H80 THEN 350 ELSE 400
340 '--------- ﾊｽﾞﾚ ｼｮﾘ ---------
350 BEEP:SC=SC-10:IF SC=-110 THEN GOTO 560
360 LOCATE X,8:PRINT " ":LOCATE X,7:PRINT " "
370 '-------- ｷｴﾙ --------
380 FOR A=1 TO 7:LOCATE 0,(MY+4)-A:PRINTSTRING$(40," "):NEXT:GOTO 100
390 '-------- ｼｯﾊﾟｲ ｼｮﾘ --------
400 FOR A=0 TO 5:BEEP:NEXT
410 FOR A=0 TO 20:P=INT(RND(1)*3):LOCATE MX-P,MY-1:PRINT "!  !":NEXT:LOCATE MX,M
Y+7:PRINT "ｲﾔﾝ! ﾄﾞｺ ﾈﾗｯﾃﾙﾉ!"
420 LOCATE X,20:PRINT "ｺﾞﾒﾝ・・・":FOR A=0 TO 1000:NEXT:CLS
430 SN=SN+1:IF SN=5 THEN 440 ELSE GOTO 100
440 LOCATE 10,15:PRINT "ﾓｳ 5 ｶｲﾒﾖ! ｱﾅﾀ ﾅﾝｶ ｷﾗｲ !!":FOR A=0 TO 2000:NEXT:GOTO 580
450 '--------- ｱﾀﾘ ﾉ ｼｮﾘ -------
460 BEEP:BEEP:BEEP
470 FOR A=0 TO 20:P=INT(RND(1)*3):LOCATE MX-P,MY-1:PRINT "♥  ♥":NEXT
480 LOCATE MX,MY+7:PRINT "ﾌﾌ・・・ｽｷﾆ ﾅｯﾁｬｲｿｳ・・・":FOR A=0 TO 1500:NEXT:CLS
490 SC=SC+50:IF SC>100 THEN 500 ELSE GOTO 100
500 CLS:LOCATE 15,10:PRINT "ｱﾅﾀ・・・ｱｲｼﾃｲﾏｽ・・♥":GOTO 580
510 '-------- TIME OVER --------
520 BEEP:LOCATE 15,15:PRINT "TIME OVER":GOTO 580
530 '--------- ﾔｷﾞﾚ -------------
540 BEEP:LOCATE15,15:PRINT "ﾔ ｶﾞ ｷﾚﾀ !!":GOTO 580
550 '--------- ﾊｽﾞﾚ ｼｮﾘ ---------
560 LOCATE 15,15:PRINT "ﾍﾀﾈ・・・・・・"
570 '--------- GAME OVER --------
580 FOR A=0 TO 2000:NEXT:CLS:LOCATE 15,12:PRINT "GAME OVER":POKE&HFFE0,212:END
590 '--------- ｾﾂﾒｲ ---------
600 CLS:LINE(0,0)-(39,24),"▒",B
610 LOCATE 10,13:PRINT "[4] KEY<--->[6]KEY"
620 LOCATE 19,12:PRINT"♠"
630 LOCATE 10,20:PRINT "[5] KEY -- ｱｲ ﾉ ﾔ "
640 POKE&H116,&H27:LOCATE18,18:PRINT Y$:POKE&H116,7
650 FOR A=5 TO 25 STEP 3:POKE&H116,&H27:LOCATE A,3:PRINT R$:POKE&H116,7:NEXT
660 FOR A=0 TO 500:NEXT A:RETURN
670 '------- IG ｷｬﾗ ｺｰﾄﾞ ------
680 DATA E0,F0,1D,1D,1F,E1,F1,1D,1D,1F,E2,F2,1D,1D,1F,E3,F3
690 DATA D0,1D,1F,D1
```

★影さんがみんなにいじめられるのをだまって見ていられません。だからいつも大声をあげて〝ガハハハハ!!〟
(神奈川県横浜市・**安藤友義14才**)……【**影**：どうだ，まいったか!!**一同**：ガハハハ!!**影**：理解のない編集部。】

コモドール64用

勝ち抜きダンバイン

黒澤　隆



GAME内容

ダンバインが操作剣をふるい，敵のオーラ・バトラーと相対します。ダンバインが墜落，爆発するまでに何点得点するかを競うものです。

使用方法

リストどおりに入力しＲＵＮすると，データ読みとタイトル表示があって，ＧＡＭＥ開始です。Ｇ Ｂ < > で上下左右に動きます。スペース・バーで剣をふるいます。敵のオーラ・バトラーを攻撃，得点を重ねて行くと，数が増えて全部で５機までになります。高度が０になるとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

改造について

一応，ネオ・ダンバインとドラムロ，ビランビー，バストール，レプラカーン，ビアレスのつもりですが似てないと言われる人は，5000行からのＤＡＴＡを納得いくまで直してください。動きがおそいなら，50～100行の効果音のサブ・ルーチンを削れば多少速くなります。また250～300行，350～400行あたりの数値をいじると，多少速くなります。それでもガマンできない人は，マシン語でも使ってください。あとは色を変えて見るとか，背景を描くとか，ダンバインからウィング・キャリバーへ変型させてみるとか，できる人はやってみるのも良いでしょう。

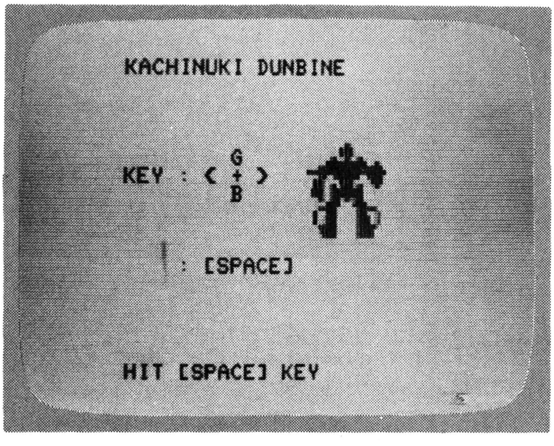
CHECKER FLAG

Dr.D：はっきりいって，今回の作品のミスはキャラの使いかたにある。これだけのキャラを動かそうとすれば，当然のこと遅くなる。もう少し工夫がほしかったな。

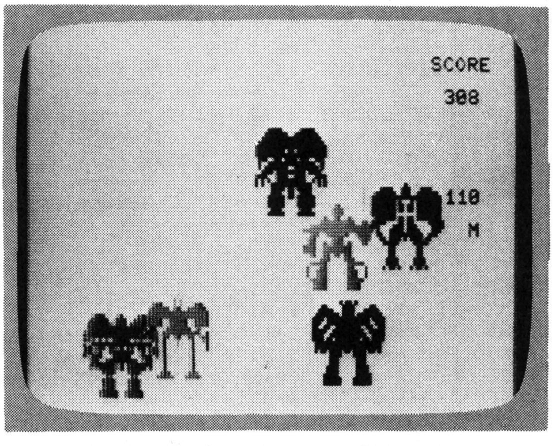
編：どちらをとるかでゲームのおもしろみが沸いてくるものなのですが，どっちつかずでは，中途半端で終ってしまいますね。よくわかりました。

影：なるほど，なるほど，そういえば私にも簡単に高得点がとれたからな。

Dr.D：まあ，それもよろしかろ。次回の作品はこの点に注意してお願いしますぞ。



《写真１》キーの説明



《写真２》剣を片手に５人の敵と闘え!!

★マイコンは名前からして暗い。陰気＄とか根暗ＳＴとか何とかしろ!!（茨城県那珂郡・**バナナ＆ピーチ**）……
【**編**：何とかしろと言われましても，それがそのつまりあれがこうなって，そんなわけで私にはわかりません。】

```
0 REM DUNBINE
10 PRINTCHR$(151):GOSUB5000:PRINTCHR$(147):GOSUB4000:POKEVI+27,0
20 DEF FNR(I)=INT(RND(1)*I):DD=15:X(3)=130:Y(3)=70:X(4)=100:Y(4)=55:X(5)=180
25 Y(5)=100:X(6)=60:Y(6)=200:X(7)=230:Y(7)=200 :SC=0
30 B=9:X(0)=130:Y(0)=200:POKEBG,13:PRINTCHR$(147):POKEVI+6,X(3):POKEVI+7,Y(3)
40 POKEVI,X(0):POKEVI+1,Y(0):POKEVI+21,B:GOTO200
49 REM SUBROUTINE
50 POKESI+24,15:POKESI+20,255:POKESI+18,129:POKESI+14,122:POKESI+15,54
60 FORF=0TO9:POKESI+24,0:POKESI+24,15:NEXT:POKESI+18,16:POKESI+15,0:RETURN
70 POKESI+24,15:POKESI+12,15:POKESI+13,255:POKESI+7,15:POKESI+8,255
80 POKESI+11,129:FORF=0TO50:POKESI+24,10:POKESI+24,15:NEXT:POKESI+11,0:RETURN
90 POKESI+5,25:POKESI+6,255:POKESI,15:POKESI+1,255:POKESI+24,15
100 FORF=0TO15:POKESI+4,129:POKESI+4,33:NEXT:POKESI+4,0:RETURN
199 REM BATTLE
200 PRINT"▒"SPC(33)"▒▒▒SCORE▒▒TTTTT]"SC
210 PRINTSPC(33)"▒▒▒▒▒"DD*10;"] ▒▒TTT] M "
220 GETA$:B=BAND249:IFA$=""THEN300
225 GOSUB90
230 X(0)=X(0)+((A$=",")-(A$="."))*6:Y(0)=Y(0)+((A$="G")-(A$="B"))*6
235 IFX(0)<60THENX(0)=60:GOTO300
238 IFX(0)>230THENX(0)=230:GOTO300
242 IFY(0)<60THENY(0)=60:GOTO300
245 IFY(0)>210THENY(0)=210:GOTO300
250 IFA$<>" "THEN300
255 POKEVI+2,X(0)+24:POKEVI+3,Y(0)-12
260 B=BOR2:SW=PEEK(VI+30)AND250:IFSW=10ORSW=18ORSW=34ORSW=66ORSW=130THEN270
265 GOTO300
270 GOSUB50:SC=SC+4:IFSC<50THENB=BOR8:GOTO300
275 IFSC<100THENB=BOR16:GOTO300
280 IFSC<150THENB=BOR32:GOTO300
285 IFSC<300THENB=BOR64:GOTO300
290 B=BOR128
300 POKEVI,X(0):POKEVI+1,Y(0):ONFNR(6)GOTO310,350,400,450,500
305 GOTO600
310 X(3)=X(3)+FNR(5):IFFNR(4)=0THENX(3)=X(3)-4:Y(3)=Y(3)+2
320 IFX(3)<50ORX(3)>250ORY(3)>220THENX(3)=130:Y(3)=70
330 POKEVI+6,X(3):POKEVI+7,Y(3):GOTO600
350 X(4)=X(4)+FNR(6):Y(4)=Y(4)+3:IFFNR(4)=0THENY(4)=Y(4)-6
360 IFX(4)<50ORX(4)>250ORY(4)<50ORY(4)>220THENX(4)=100:Y(4)=70
370 POKEVI+8,X(4):POKEVI+9,Y(4):GOTO600
400 X(5)=X(5)-FNR(9):Y(5)=Y(5)+4:IFFNR(4)=0THENY(5)=Y(5)+5
410 IFX(5)<50ORY(5)>220THENX(5)=180:Y(5)=100
420 POKEVI+10,X(5):POKEVI+11,Y(5):GOTO600
450 X(6)=X(6)+FNR(9):Y(6)=Y(6)-9:IFFNR(3)=0THENY(6)=Y(6)-9
460 IFX(6)>250ORY(6)<60THENX(6)=60:Y(6)=200
470 POKEVI+12,X(6):POKEVI+13,Y(6):GOTO600
500 X(7)=X(7)-FNR(12):Y(7)=Y(7)-FNR(7)
510 IFX(7)<50ORY(7)<60THENX(7)=230:Y(7)=200
520 POKEVI+14,X(7):POKEVI+15,Y(7)
600 POKEVI+21,B:EX=(PEEK(VI+30)AND251)
610 IFEX=9OREX=17OREX=33OREX=65OREX=129THEN620
615 GOTO999
620 GOSUB90:DD=DD-1
630 IFDD>11THEN999
640 IFDD>6THENPOKEBG,5:GOTO999
650 IFDD=0THEN1900
660 POKEBG,9
999 POKEVI+21,B:GOTO200
1899 REM ENDING
1900 POKEVI+4,X(0):POKEVI+5,Y(0):POKEVI+21,255:GOSUB70
1910 POKE2040,34:POKE2042,32:POKEBG+1,9:POKEVI+27,255
1920 PRINTCHR$(5)"GAME OVER  ONCE MORE ? [Y/N]
1930 GETA$:IFA$="N"THENEND
1940 IFA$="Y"THENRUN
1950 GOTO1930
1999 END
3999 REM TITLE
4000 POKEBG,14:POKEBG+1,1:PRINTSPC(8)"▒▒▒KACHINUKI DUNBINE▒▒▒▒▒
4010 PRINTSPC(8)"KEY : < + >▒TTTG]▒▒B▒▒▒
4020 PRINTSPC(12)": [SPACE]▒▒▒▒▒
4030 POKEVI+23,255:POKEVI+29,253:POKEVI+21,3
4040 POKEVI,200:POKEVI+1,120:POKEVI+2,95:POKEVI+3,160
4050 PRINTSPC(8)"HIT [SPACE] KEY
```

コモドール64

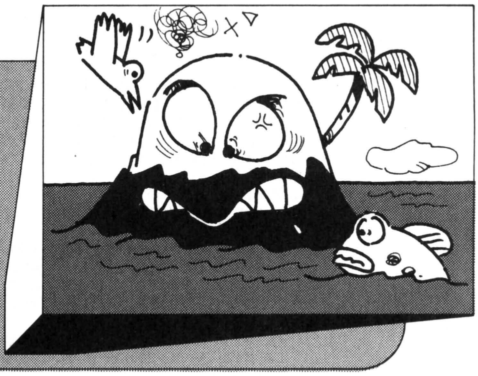
★ベーマガを創刊号から全部あわせるとなんと4020gでした。ちなみに8月号が320gでトップ！（三重県三重郡・**中山和成16才**）……【**影**：編くん，そこの定規をとって！**編集長**：ホレ！**影**：ありがとう。ン？**編集長**：暇そうだな……。】

```
4060 GETA$:IFA$<>" "THEN4060
4190 RETURN
4999 REM DATA READING
5000 VI=13*4096:SI=VI+4*256:BG=53280
5010 FORD=0TO64*8-1:READQ:POKE32*64+D,Q:PRINTD;:NEXT:Q=32
5020 FORD=2040TO2047:POKED,Q:Q=Q+1:NEXT
5030 FORD=VI+39TOVI+46:READQ:POKED,Q:NEXT
5040 RETURN
5100 REM NEO DUNBINE DATA
5110 DATA000,024,000,000,060,000,000,060,000
5120 DATA001,153,128,003,255,204,031,255,254
5130 DATA255,255,255,028,255,062,056,060,030
5140 DATA057,189,140,121,255,128,121,255,128
5150 DATA025,219,128,003,195,192,031,129,248
5160 DATA035,129,196,039,129,228,039,129,228
5170 DATA031,129,248,015,129,240,015,129,240, 32
5200 REM SWOAD DATA
5210 DATA000,000,128,000,000,192,000,001,224
5220 DATA000,001,224,000,001,224,000,001,224
5230 DATA000,000,224,000,000,224,000,000,096
5240 DATA000,000,096,000,000,096,000,000,096
5250 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000
5260 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000
5270 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000, 33
5300 REM EXPLOSION DATA
5310 DATA255,231,255,128,000,001,191,231,253
5320 DATA160,000,005,175,231,245,168,000,021
5330 DATA171,231,213,170,000,085,170,231,095
5340 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000
5350 DATA170,231,085,170,000,085,171,231,213
5360 DATA168,000,021,175,231,245,160,000,005
5370 DATA191,231,253,128,000,001,255,231,255, 34
5400 REM DRAMRO DATA
5410 DATA015,129,240,031,231,248,063,255,252
5420 DATA127,255,254,255,255,255,255,219,255
5430 DATA255,255,255,115,189,206,079,255,242
5440 DATA095,231,250,061,255,188,241,231,143
5450 DATA169,255,149,167,255,229,007,219,224
5460 DATA007,153,224,015,219,240,015,195,240
5470 DATA015,195,240,007,129,224,015,195,240, 35
5500 REM VIRANBY DATA
5510 DATA000,016,000,030,056,240,127,057,252
5520 DATA255,255,254,255,069,254,255,109,254
5530 DATA255,109,254,255,001,254,127,109,254
5540 DATA248,108,031,225,238,015,035,239,014
5550 DATA051,255,156,027,215,176,015,131,224
5560 DATA003,001,128,003,001,128,003,001,128
5570 DATA007,131,192,007,131,192,011,069,160, 36
5600 REM BASSTOLE DATA
5610 DATA000,016,000,000,040,000,030,040,240
5620 DATA063,187,248,127,255,252,127,255,252
5630 DATA126,254,252,126,254,252,025,255,096
5640 DATA051,255,236,115,187,188,035,017,156
5650 DATA003,017,140,003,001,140,003,001,128
5660 DATA003,001,128,003,001,128,003,001,128
5670 DATA003,001,128,007,131,192,015,199,224, 37
5700 REM REPRACARN DATA
5710 DATA030,024,120,063,060,252,127,189,254
5720 DATA127,255,254,255,255,255,255,255,255
5730 DATA213,126,171,191,255,253,238,219,119
5740 DATA236,255,055,188,126,061,057,255,156
5750 DATA063,219,252,047,219,244,003,195,192
5760 DATA001,129,128,003,195,192,003,195,192
5770 DATA003,195,192,007,231,224,007,231,224, 38
5800 REM VEARRESS DATA
5810 DATA000,090,000,024,060,024,062,060,124
5820 DATA127,189,254,247,255,239,231,255,231
5830 DATA204,255,051,249,255,159,243,255,207
5840 DATA246,255,111,127,255,254,127,255,254
5850 DATA091,219,218,003,195,192,003,129,192
5860 DATA003,129,192,007,129,224,007,129,224
5870 DATA015,129,240,015,195,240,015,195,240, 39
5900 REM COLOR DATA
5910 DATA 14,15,7,2,6,10,8,11
```


★僕は0に／をつけるクセをつけてしまいテストでバツにされた。0のばか!!（福井県南条郡・**飛島武蔵**）……
【**影**：先生は0を消したと解釈したんだね。だから君も答案用紙に／を引けば，ホラ，0点でなくなったろ!?】

FM-7（FM-8要改造）用

BIRD PANIC



田村　隆明

遊びかた

3と1のキーを使って，上から落ちてくるバクダンを拾ってください。6コバクダンを拾いそこねると(画面に残りが表示されます)，ゲーム・オーバーです。全部で4面あり，パターンは同じですが少しずつむずかしくなります。

なお，10コ拾うごとにボーナス・ゲームがあります。ボーナス・ゲームは3と1のキーで左右に移動して，スペース・キーで敵を打ち落としてください。ただし，ヤリを打つとそのぶん点数を引かれるので気をつけてください。敵のたまに当たると，そこでボーナス・ゲームが終わり，つぎの面へ進みます。

プログラムについて

メイン・ゲームをむずかしくしたいときは，470～500行のNの数を21に近くなるようにしてください。ボーナス・ゲームでは，350行と360行で敵の表示時間と敵のたまのタイミングを決めています。PLAY文は自分の好きなメロディーに変えてみてください。

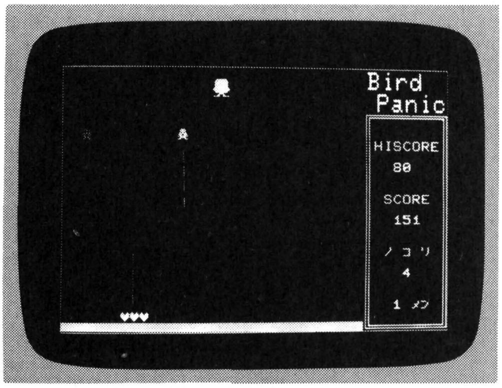
CHECKER FLAG

編：ゲーム性としては目立つところはありませんが，キャラがとてもカワイイですね。

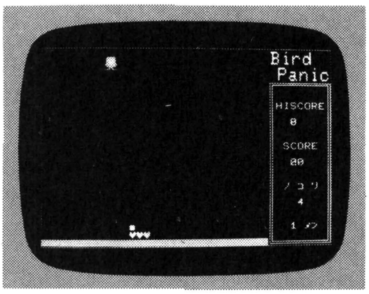
Dr.D：話は変わるが，プログラム・リストの追いかたとして，まず初期値セットとメイン・ルーチンがどこにあるかを確認する必要があるんだ。例えばこのプログラムでは，10～30行が初期値セット，120～170行がメイン・ルーチンだ。

影：変数がなにかを知ることも大切だよね。そうすれば改造もしやすくなる。だって，指定外の数値を使ったりしたら，そこで終りだからね。

◀《写真1》タイトル画面



▲《写真2》バクダンを拾おうといっしょうけんめい!!



◀《写真3》ボーナス・ゲームはヤリで敵をやっつける

★いつまでもあると思うな親と金とDr.D/Dr.もマイコン使えなきゃただの人／注意一秒バグ一生!!標語3選どうだきまったろぉ～。(東京都世田谷区・**いちご組**)……【**Dr.D**：ただの人は余計だが，まあよろしかろ！】

BIRD PANICのプログラム・リスト

```
10 CLS:GOSUB540:WIDTH40,25:GOSUB700:GOSUB680:GOSUB690:GOSUB600:RANDOMIZETIME
20 CLS:GOSUB620:L=0:B=16:BB=16:D=0:ZZ=0:GOSUB460
30 G=250:GG=250:X=16:Y=3:XX=16:YY=3:GOTO100
40 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(&H31) AND B>3 THEN BB=B:B=B-2:GOTO70
50 IF A$=CHR$(&H33) AND B<27 THEN BB=B:B=B+2:GOTO70
60 RETURN
70 LOCATEBB,23:PRINT"   "
80 COLOR3:LOCATEB,23:PRINTC$
90 RETURN
100 BEEP1:Y=3:PUT@A(GG,10)-(GG+27,23),CA%,XOR
110 PUT@A(G,10)-(G+27,23),CA%,PSET:BEEP0
120 LOCATEXX,YY:PRINTCHR$(&H20)
130 COLOR6:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(&HEC)
140 GOSUB40:IF Y=22 THEN180
150 F=INT(RND(1)*5+1):F=F-3:XX=X:YY=Y:Y=Y+1:X=X+F
160 IF X<2 OR X>29 OR Y>N THEN X=X-F
170 GOTO120
180 IF SCREEN(X,23)=&HE9 THEN GOSUB310:D=D+20:COLOR7:GOSUB270:L=L+1:K=X:KK=22:FO
RI=0TO100:NEXTI:GOSUB260ELSE 200
190 IF L=10 OR L=20 OR L=30 OR L=40THEN GG=G:GOTO320 ELSE 220
200 K=X:KK=22:GOSUB260:GOSUB290:COLOR2:LOCATEX,23:PRINTCHR$(&H2A):FORI=0TO100:NE
XTI:ZZ=ZZ+1:Z=6-ZZ:COLOR7:LOCATE34,19:PRINTZ:D=D-5:GOSUB270:KK=23:GOSUB260
210 IF Z=0 THEN570 ELSE 220
220 GG=G:Y=3:E=INT(RND(1)*3+1):ON E GOTO 230,240,250
230 G=138:X=9:GOTO100
240 G=250:X=16:GOTO100
250 G=362:X=23:GOTO100
260 LOCATE K,KK:PRINTCHR$(&H20):RETURN
270 IF D<0 THEN D=0
280 LOCATE33,14:PRINT"      ":COLOR7:LOCATE33,14:PRINTD:RETURN
290 SOUND6,&H95:SOUND7,&HF5:SOUND8,17:SOUND12,11:SOUND13,0:RETURN
300 SOUND6,&H60:SOUND7,&HF5:SOUND8,17:SOUND12,11:SOUND13,0:RETURN
310 PLAY"T170V10L1605CDE":RETURN
320 GOSUB540:GA$="GAME B":GOSUB550:FORI=0TO3000:NEXTI:GOSUB560
330 BEEP1:J=INT(RND(1)*13+1):J=J*2:JJ=J*16:BO=BO+1
340 PUT@(JJ,48)-(JJ+15,55),CB%,PSET,5:BEEP0
350 BC=INT(RND(1)*12+1):BC=BC*3:FORI=0TOBC
360 BD=INT(RND(1)*12):IFBD=2 THEN370 ELSE410
370 GOSUB300:LINE(J,7)-(J,22),"・",6:LINE(J,7)-(J,22)," "
380 IF SCREEN(J,23)=&HE9 THEN 390 ELSE 410
390 GOSUB290:COLOR2:LOCATEJ,23:PRINT"×":FORIA=0TO300:NEXTIA:D=D-20:GOSUB270:GOSU
B460
400 PUT@(JJ,48)-(JJ+15,55),CB%,PRESET:BO=0:GOTO100
410 GOSUB40:IF A$=CHR$(&H20) THEN 420 ELSE 440
420 GOSUB300:LINE(B,22)-(B,7),CHR$(&H1E),2:LINE(B,22)-(B,7)," ":D=D-13:GOSUB270
430 IF B=J THEN GOSUB310:BE=INT(RND(1)*3+1):BE=BE*80:COLOR5:LOCATEB-1,6:PRINTBE:
FORIA=0TO300:NEXTIA:LOCATEB,6:PRINT"    ":D=D+BE:GOSUB270:GOTO330
440 NEXTI:PUT@(JJ,48)-(JJ+15,55),CB%,PRESET
450 IF BO=16 THEN BO=0:GOSUB460:GOTO100 ELSE330
460 PLAY"T170V10L16CDE05GEC06EGA":LOCATEB,23:PRINT"    "
470 IF L=0 THEN LL=1:C$="♥♥♥":GA$="GAME 1":N=13
480 IF L=10 THEN LL=2:GA$="GAME 2":N=17
490 IF L=20 THEN LL=3:C$="♥♥":GA$="GAME 3":N=17
500 IF L=30 THEN LL=4:GA$="GAME 4":N=19
510 IF L=40 THEN L=0:GOTO470
520 GOSUB550:COLOR7:LOCATE33,22:PRINTLL:FORI=0TO2000:NEXTI:GOSUB560
530 GOSUB80:RETURN
540 PLAY"T190V1003A8R32A32R32A16R32A4R32B8R32A8R32B8R32A8R32A32R32A16R32A4":RETU
RN
550 SYMBOL(79,80),GA$,6,4,3:RETURN
560 SYMBOL(79,80),GA$,6,4,,,PRESET:RETURN
570 PLAY"T170V10L1606AGE05GEC04EDC":SYMBOL(19,80),"GAME OVER",6,4,3
580 IF DD<D THEN DD=D:COLOR7:LOCATE33,9:PRINTDD
590 GOSUB690:GOSUB600:GOTO20
600 AA$=INKEY$:IF AA$<>" " THEN600
610 RETURN
620 LINE(0,24)-(30,24),"■",4:LINE(505,38)-(631,195),PSET,7,B:LINE(500,36)-(636,1
97),PSET,6,B
630 LINE(0,0)-(639,199),PSET,2,B
640 COLOR5:LOCATE32,7:PRINT"HISCORE":LOCATE33,12:PRINT"SCORE":LOCATE33,17:PRINT"
ﾉ ｺ ﾘ":LOCATE36,22:PRINT"ﾒﾝ"
650 COLOR7:LOCATE33,9:PRINTDD:LOCATE34,14:PRINT"0":LOCATE35,19:PRINT"6":LOCATE34
,22:PRINT"1"
660 SYMBOL(500,3),"Bird",3,2,3:SYMBOL(516,20),"Panic",3,2,3
670 RETURN
680 SYMBOL(2,20),"BIRD PANIC",8,5,3:COLOR6:LOCATE15,11:PRINT"ﾐｷﾞ..... 3":LOCATE1
5,13:PRINT"ﾋﾀﾞﾘ.... 1":LOCATE11,15:PRINT"ﾔﾘ ..... SPACE KEY":RETURN
690 SYMBOL(210,145),"HIT SPACE KEY",2,3,3:RETURN
700 DIMCB%(10):DIMCA%(76)
710 FOR I=0 TO 9:READ CB%(I):NEXT
720 FOR I=0 TO 75:READ CA%(I):NEXT
730 RETURN
740 DATA2016,8184,4488,16380,31806,-24967,8184,-2017,0,0
750 DATA 2047,-512,-1,-4066,8071,-32287,-1928,8191,-127,-1021,-2017,-3841
760 DATA -30721,-2,-1,-7,-1,-1777,-1,3,-1024,496,-4081,-505
770 DATA -256,0,0,0,480,30720,7687,-32768,0,3,-1024,15
780 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
790 DATA 0,0,0,0,1,-8072,30,1920,0,0,1020,0
800 DATA 3840,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
810 DATA 0,0,0,0
```

★へえ～ここがＯＦコーナーか。(神奈川県横浜市・井手　稔13才)……【編：そうです。ここがベーマガのメイン・ルーチンなのです。影：そしてＯＦの主役が私／編：そうです。いかにもはみだし役という感じですね。】

FM-7(FM-8要改造)用

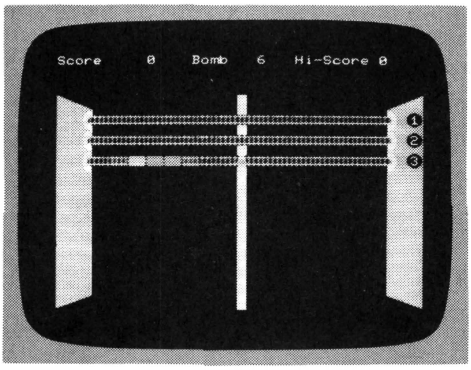
大列車強盗

吉海　佑鷹

ここは金鉱に近い谷あいの鉄橋の上。行きかう列車の金をつんだ貨車を爆破して，首尾よく金を強奪しましょう。

遊びかた

中央を走るチョロQは，上下にしか動きません。進行方向はスペース・キーで変えることができますが，端まで行くと勝手にUターンします。線路のあるところで[0]キーを押すと，地雷がセットされますので，列車が地雷のあるところにきたら，うまく黄色の車両で爆発するように，線路と同じナンバーのキーを押してください。列車が通過してしまうと地雷は無効になります。また，黄色以外の車両を爆破しても得点になりません。黄色の2両編成の列車を爆破すると1発で1面クリア，その他の場合は3回爆破に成功すれば面クリアです。なお，列車と衝突するか地雷がゼロになると，ゲーム・オーバーです。



◀《写真1》1番線に列車が通過する！ 急げ!!

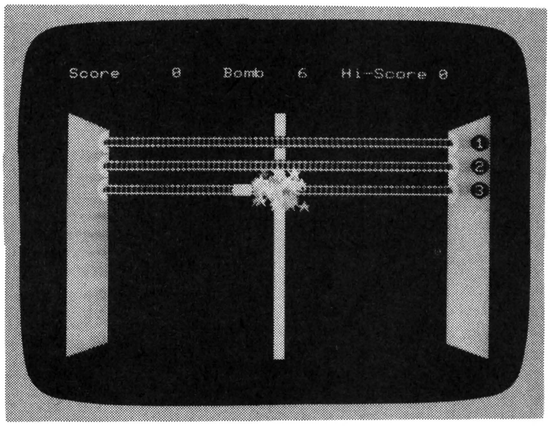
CHECKER FLAG

Dr.D：リアル・タイムのゲームというのは，必ずループしているか所があるもんだ。だから，その中の変数のひとつひとつを調べてみると，おぼろげにも変数の意味はわかってくるんだ。

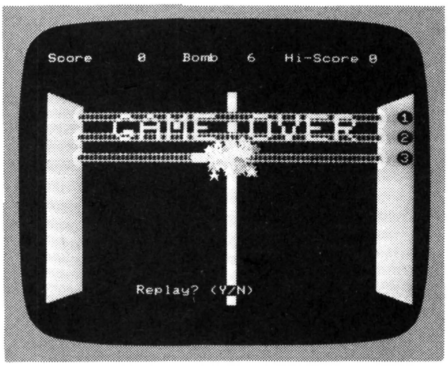
影：そうですかね――。

Dr.D：もちろん。変数TRをみてごらん。320行あたりで乱数を発生させてその値を使い，1460行でON　GOSUBで列車の出る番号を決めているんだ。

影：ほんと？　知らんかった！



▲《写真2》ドカーン!!　これ失敗です



◀《写真3》オシマイ

★ベーマガは男ばかりでつまらん。おなご出てこい!!おなごっ!!（埼玉県坂戸市・Dr.S14才）……【おなご：なんでしょうか？ワタクシ，ベーマガでただ一人の女性編集部員です。名前は……みなさんが考えて下さいね。】

大列車強盗のプログラム・リスト

```
10 REM ♦♣♠♥ '83年5月 「ﾀﾞｲﾚｯｼｬｺﾞｳﾄｳ」 by 'Y. ♥♠♣♦
20 WIDTH40,25:DEFINT A-Y:GOTO820`
30 READ Z$:Z=VAL("&H"+Z$):IF Z>32767THEN Z=Z-65536!
40 RETURN
50 IF SC>30000THEN SC=0
60 LOCATE6,0:PRINTUSING"#####";SC:RETURN
70 LOCATE20,0:PRINTUSING"###";BM
80 REM ●□●□● BOMB ｾｯﾄ ●□●□●
90 IF BM=0THENRETURN1670 ELSE RETURN
100 IF BB=0THEN RETURN
110 IF Y>2*V+4 THEN RETURN
120 BB=BB-1
130 IF D(Y/2-2)=1THEN A=Y/2-2:BM=BM-1:RETURN1220
140 D(Y/2-2)=1:PUT@(304,Y*8)-(319,Y*8+7),B,PSET,3
150 RETURN
160 REM ●□●□● ﾎｳｺｳﾃﾝｶﾝ ●□●□●
170 IF Y=6ORY=22THEN190
180 IF H=1THENH=2:PUT@A(320,8*Y)-(335,8*Y+7),N,PSET ELSE H=1:PUT@A(320,8*Y)-(335
,8*Y+7),M,PSET
190 RETURN1320
200 IF D(TY/2-2)=0THEN RETURN
210 D(TY/2-2)=0:BM=BM-1:GOSUB70
220 RETURN
230 REM ●□●□● ﾄﾞﾗﾌﾄ ●□●□●
240 SOUND 7,&HDF:SOUND 10,16:SOUND 6,&H45:SOUND 13,14:SOUND 11,0
250 FORI=5TO1STEP-1:FORJ=255TO150STEP-1:SOUND 12,I:SOUND 11,J
260 NEXTJ:FORO=0TO200:NEXTO:NEXTI
270 RETURN
280 REM ●□●□● ｷﾃｷ ●□●□●
290 SOUND 7,&HDE:SOUND 8,10:SOUND 0,70
300 RETURN
310 REM ●□●□● ﾚｯｼｬ ﾂﾞｸﾘ ●□●□●
320 GOSUB290:TR=INT(RND(1)*4)+1
330 IF 100*RND(1)>92+VV THEN TR=5
340 IF TR>2THEN380
350 TN=INT(RND(2)*VV)+1:TG=INT(RND(3)*TN)+1
360 FOR I=1TO TN:T(I)=INT(RND(4)*3)+2:NEXTI
370 T(0)=1:T(TG)=6:TS=0:T(TN+1)=0
380 IF TR=1OR TR=3THEN TX=4 ELSE TX=34
390 RY=2*(INT(RND(5)*V)+3):IF RY=TY THEN390
400 TY=RY:FORI=0TO1000:NEXT
410 IF TR=3 THEN PUT@(16*TX,8*TY)-(16*TX+31,8*TY+7),S,PSET
420 SOUND 7,&HDF:RETURN
430 REM ●□●□● ﾚｯｼｬ ﾉ ｳｺﾞｷ ●□●□●
440 X=TX:I=TS
450 WHILE T(I)<>0
460 PUT@(16*X,8*TY)-(16*X+31,8*TY+7),C,PSET,T(I)
470 X=X-2:IF X<4THEN510
480 I=I+1:WEND
490 IF X=18 THEN GOSUB200
500 PUT@A(16*X,8*TY)-(16*X+31,8*TY+7),S,PSET
510 TX=TX+2:IF TX>34THEN TX=34:TS=TS+1
520 IF TS>TN+1 THEN TR=0
530 RETURN
540 X=TX:I=TS
550 WHILE T(I)<>0
560 PUT@(16*X,8*TY)-(16*X+31,8*TY+7),C,PSET,T(I)
570 X=X+2:IF X>34THEN610
580 I=I+1:WEND
590 IF X=18 THEN GOSUB200
600 PUT@A(16*X,8*TY)-(16*X+31,8*TY+7),S,PSET
610 TX=TX-2:IF TX<4THEN TX=4:TS=TS+1
620 IF TS>TN+1 THEN TR=0
630 RETURN
640 PUT@A(16*TX,8*TY)-(16*TX+31,8*TY+7),S,PSET
650 TX=TX+2:IF TX=36 THEN TR=0:GOTO680
660 PUT@(16*TX,8*TY)-(16*TX+31,8*TY+7),K,PSET,7
670 IF TX=18THEN GOSUB200
680 RETURN
690 IF TX<4 THEN720
700 IF TX=6 THEN GOSUB200
710 PUT@(16*TX,8*TY)-(16*TX+31,8*TY+7),C,PSET,7
720 IF TX<24 THEN PUT@A(16*(TX+12),8*TY)-(16*(TX+12)+31,8*TY+7),S,PSET
730 TX=TX-2:IF TX=<-10 THEN TR=0
740 RETURN
750 IF TX<4THEN780
760 IF TX=14THEN GOSUB200
770 PUT@(16*TX,8*TY)-(16*TX+31,8*TY+7),C,PSET,6
780 IF TX<32THEN PUT@A(16*(TX+4),8*TY)-(16*(TX+4)+31,8*TY+7),S,PSET
790 TX=TX-2:IF TX=<-2THEN TR=0
800 RETURN
810 REM ●□●□● ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ●□●□●
820 DIM B(7),C(15),E(7),K(15),M(23),N(23),R(23),S(47),D(9)
830 SYMBOL(128,40),"ATTACK",8,4,6
840 SYMBOL(224,100),"THE",8,4,2
850 SYMBOL(160,160),"TRAIN",8,4,5
860 FORI=0TO7 :GOSUB30:B(I)=Z:NEXT
870 FORI=0TO15:GOSUB30:C(I)=Z:NEXT
880 FORI=0TO15:GOSUB30:K(I)=Z:NEXT
890 FORI=0TO23:GOSUB30:M(I)=Z:NEXT
900 FORI=0TO23:GOSUB30:N(I)=Z:NEXT
910 FORI=0TO23:GOSUB30:R(I)=Z:NEXT
920 FORI=0TO47:GOSUB30:S(I)=Z:NEXT
930 FORI=0TO7:GOSUB30:E(I)=Z:NEXT
940 RANDOMIZE(TIME/4):V=3:VV=4:SC=0:BM=6:BB=6
950 CLS:SK=0:FORI=0TO9:D(I)=0:NEXT
960 REM ●□●□● ｶﾞﾒﾝｻｸｾｲ ●□●□●
970 LINE(63,44)-(63,188),PSET,3:LINE(576,44)-(576,188),PSET,3
980 RESTORE1840
990 FORI=0TO3:READ F,G,H,J:LINE(F,G)-(H,J),PSET,4:NEXT
1000 LINE(320,32)-(335,199),PSET,6,BF
1010 FORI=6TO(V*2+4) STEP2:FORJ=1TO18:PUT@A(J*32,I*8)-(J*32+31,I*8+7),S,PSET:NEX
TJ,I
```

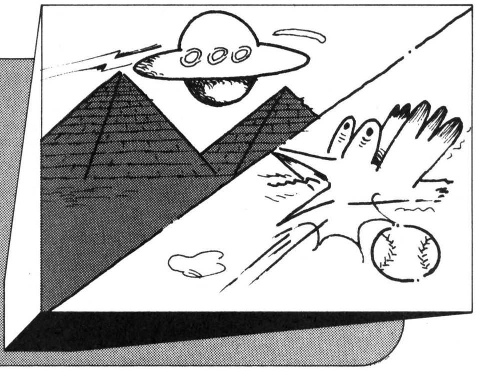
★編さん，ワープロはワールドプロレスリングの略だって知ってた？（宮城県石巻市・**横山智章12才**）……【**編**：知らんかった。**影**：ちがうよ！ワープロはワードプロセッサーのことサ。**編**：意味は？**影**：知らんサ――！】

```
1020 FORI=6TO(V*2+4) STEP2:CIRCLE(63,I*8+4),9,3,.5,.25,.75:CIRCLE(63,I*8+4),16,3
,.5,.25,.75
1030 CIRCLE(576,I*8+4),8,3,.5,.75,.25:CIRCLE(576,I*8+4),16,3,.5,.75,.25
1040 CIRCLE(623,I*8+3),15,4:SYMBOL(599,I*8),STR$(I/2-2),2,1,7
1050 PAINT(53,I*8+4),3,3:PAINT(586,I*8+4),3,3:NEXTI
1060 LINE(0,32)-(0,199),PSET,4:LINE(639,32)-(639,199),PSET,4
1070 PAINT(1,36),4,3,4:PAINT(638,36),4,3,4
1080 LOCATE0,0:PRINT"Score":GOSUB50
1090 LOCATE15,0:PRINT"Bomb":GOSUB70
1100 LOCATE26,0:PRINT"Hi-Score";HS
1110 GOSUB290:FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB240
1120 PUT@A(320,192)-(335,199),M,PSET
1130 FORY=24TO23 STEP-1
1140 LINE(320,8*Y)-(335,8*Y+7),PSET,6,BF:PUT@A(320,8*Y-8)-(335,8*Y-1),M,PSET:NEX
T
1150 Y=22:H=1:TR=0
1160 REM ●□●□● ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟ ●□●□●
1170 A$=INKEY$:IF A$=""THEN1320
1180 IF A$=" "THENGOSUB170
1190 A=ASC(A$):IF A>57OR A<48THEN1320
1200 A=A-48:IF A=0THEN GOSUB100:GOTO1320
1210 IF D(A)=0THEN1320
1220 SOUND 7,&HDD:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 3,15:SOUND 6,16:SOUND 12,15:SOUND
 13,0
1230 D(A)=0:PUT@(304,16*A+32)-(319,16*A+39),E,PSET,2:FORI=0TO500:NEXT
1240 BM=BM-1:IF POINT(296,16*A+35)<>-1THEN1280
1250 IF TR=5THEN SP=1000:SK=3:GOTO1510
1260 IF TR<3THENIF ABS((TX-18)/2)=TG+1 THEN SP=100*(5-TN):GOTO1510
1270 GOTO1290
1280 PUT@A(288,16*A+32)-(319,16*A+39),S,PSET
1290 SOUND 7,&HFF:SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0:SOUND 7,&HDF:SOUND 10,16:SOUND
6,&H45:SOUND 13,14:SOUND 11,150:SOUND 12,1
1300 GOSUB70
1310 REM ●□●□● ｸﾙﾏﾉ ｳｺﾞｷ ●□●□●
1320 IF POINT(336,8*Y+4)=-1 THEN1600
1330 IF Y>2*V+4 THEN LINE(320,8*Y)-(335,8*Y+7),PSET,6,BF ELSE PUT@A(320,8*Y)-(33
5,8*Y+7),R,PSET
1340 IF H=2THEN1400
1350 PUT@A(320,8*Y-8)-(335,8*Y-1),M,PSET
1360 LINE(320,8*Y-8)-(335,8*Y-1),PSET,6,BF:PUT@A(320,8*Y-16)-(335,8*Y-9),M,PSET
1370 Y=Y-2
1380 IFY=6THEN H=2:PUT@A(320,48)-(335,55),N,PSET
1390 GOTO1440
1400 PUT@A(320,8*Y+8)-(335,8*Y+15),N,PSET
1410 LINE(320,8*Y+8)-(335,8*Y+15),PSET,6,BF:PUT@A(320,8*Y+16)-(335,8*Y+23),N,PSE
T
1420 Y=Y+2
1430 IF Y=22THEN H=1:PUT@A(320,176)-(335,183),M,PSET
1440 IF POINT(336,8*Y+4)=-1 THEN1600
1450 IF TR=0THEN GOSUB320
1460 ON TR GOSUB440,540,640,690,750
1470 IF TX=320 AND TY=Y THEN 1600
1480 IF D(TY/2-2)=1 THENIF TR>0THEN PUT@(304,TY*8)-(319,TY*8+7),B,XOR,3 ELSE PUT
@(304,TY*8)-(319,TY*8+7),B,PSET,3
1490 GOTO1170
1500 REM ●□●□● ﾊﾞｸﾊ ｾｲｺｳ ●□●□●
1510 SOUND 7,&HFF:SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0:PLAY"T180V1005L4GEL8FL4GCR8L8DE
FGL4FED"
1520 SC=SC+SP
1530 SYMBOL(280,8*TY-8),STR$(SP),1,1,7
1540 GOSUB50:FORI=0TO10000:NEXT:SK=SK+1
1550 IF SK<3THEN GOSUB70:GOSUB240:GOSUB290:FORI=0TO1000:NEXT:SOUND 7,&HDF:SOUND
8,0:SYMBOL(280,8*TY-8),STR$(SP),1,1,0:GOTO1170
1560 BM=BM+6:BB=BM:V=V+3:IF V<=9THEN 1580
1570 V=9:VV=VV-1:IF VV<1THEN VV=1
1580 GOTO950
1590 REM ●□●□● ｼｮｳﾄﾂ ●□●□●
1600 SOUND 7,7:SOUND 8,10:SOUND 9,10:SOUND 10,10
1610 FORI=0TO16:FORJ=7TO2 STEP-1:H=INT(RND(1)*6*I)+320-3*I:G=INT(RND(1)*2*I)+8*T
Y-I:PUT@(H,G)-(H+15,G+7),E,PSET,J
1620 SOUND 6,I:NEXTJ,I
1630 FORI=0TO500:NEXT
1640 SOUND 7,&HFF:SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0
1650 GOTO1690
1660 REM ●□●□● BOMB ｾﾞﾛ ●□●□●
1670 SOUND 7,&HFF:SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0
1680 PLAY"T120V1005L4CR1604BR1605L2C","T120V1004L4ER16DR16L2E","T120V1004L4GR16G
R16L2G"
1690 SYMBOL(112,50),"GAME OVER",6,3,5
1700 IF SC>HS THEN HS=SC:SYMBOL(80,120),"You got high-score !",3,2,3
1710 LOCATE10,23:PRINT"Replay? (Y/N)"
1720 A$=INKEY$:IF A$="Y"OR A$="y" THEN 940
1730 IF A$="N"OR A$="n" THEN1740 ELSE1720
1740 CLS:LOCATE16,12:PRINT"THE END":END
1750 DATA 180,C0,180,7E0,3FFC,7FFE,3FFC,7E0
1760 DATA 1FFF,FFF8,3FFF,FFFC ,3FFF,FFFC,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,3FFF,FFFC,3FFF,FFFC
,1FFF,FFF8
1770 DATA 3FFF,FFF0,3FFF,FFFC,3FFF,FF8E,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,3FFF,FF8E,3FFF,FFFC,
3FFF,FFF0
1780 DATA 7E0,3FFC,3FFC,7FFE,E187,FFFF,7FFE,1818,0,0,0,0,0,0,0,7FFE,1FF8,3FFC,3F
FC,7FFE,7FFE,E187,FFFF,7FFE 'M..24
1790 DATA 1FF8,3FFC,7FFE,6006,7FFE,FFFF,1FF8,7FFE,0,0,0,0,0,180,E007,7FFE,1FF8,3
FFC,7FFE,6006,7FFE,7E7F,E007,7FFE 'N..24
1800 DATA 0,FFFF,0,0,0,0,FFFF,0,3C3C,FFFF,3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,3C3C,0,FFFF,0
,0,0,0,FFFF,0 'R
1810 DATA 0,0,FFFF,0,0,0,0,0,0,0,0,0,FFFF,FFFF,0,0,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,3C3C,3C3C
,3C3C,3C3C
1820 DATA 3C3C,3C3C,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,3C3C,3C3C,0,0,FFFF,FFFF,0,0,0,0,0,0,0,0,
FFFF,FFFF,0,0 'S
1830 DATA 180,3C0,7E0,FFFF,3FFC,1E78,381C,6006
1840 DATA 63,43,0,32,63,189,0,199,576,43,639,32,576,189,639,199
```

★近くの店へＡＴＡＲＩをやりにいった。するとなんとＡＴＡＲＩが食ＡＴＡＲＩをおこして使えなかった。
（神奈川県鎌倉市・**大軒涼志10才**）……**【影**：アタリにはもうアタリなどアタリまえなのでアタリます。**】**

FP-1100用

せびうす/JUMP BALL



高原　保法

せびうす

FP-1100で簡単な逆スクロールの方法を見つけたので発表します。

STORY

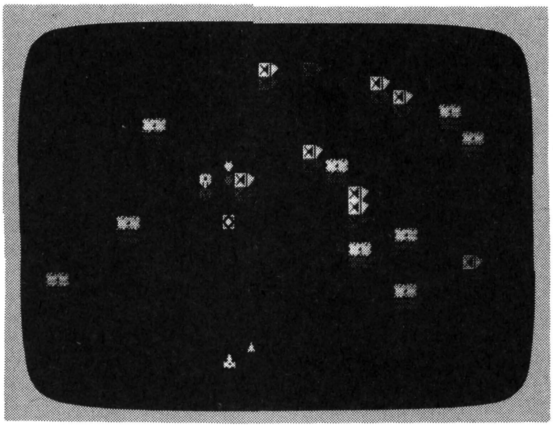
あなたは作戦のため，最新の爆撃で敵要塞を爆撃します。

〝●〟を操って〝☒〟をやっつけてください。KEY操作は，④－LEFT，⑥－RIGHTです。爆撃はSPACE　KEYです。爆撃は青い照準のところへ落ちます。飛んでいる敵戦闘機も打ち落とせます。

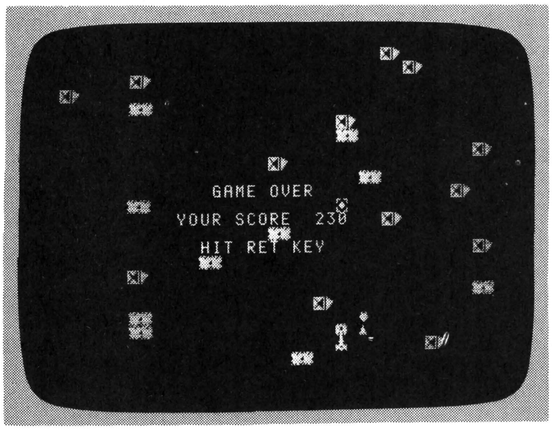
自機が敵機，森，要塞にぶつかるとゲーム・オーバーです。得点は要塞が100点，敵機は200点，1回進むごとに10点です。

プログラムについて

逆スクロールの方法は，CALL &H080F，235です。多少異常な方法なので，欠点が三つほどあります。①1度画面下へ消えたキャラが再び現れる。②80文字では使えない。③スクリーン・バッファへの書き込みを行わないのでPEEKでは読めない。



《写真1》上下スクロールの画面。動きもすばらしい！



《写真2》ゲーム・エンド。リストも短かい!!

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，FP－1100のショート・プログラムだな。タイトルが「せびうす」と「JUMP BALL」か。どっかで聞いたようなタイトルだが，どれどれ——ふむ，ムダが少なくまとまったプログラムだね。

編：あちこちにとんでないのがいいですね。

Dr.D：判定のか所を見てみようか。「せびうす」では，280行が前進による得点アップ，380行が要塞を破壊したとき，390行が敵機をやっつけた時の判定になる。いずれもPOINT関数でグラフィック表示の色によって区別している。「JUMPBALL」はどうかな？ 220と230行で海への墜落の判定，280行で鳥にぶつかったかどうかの判定をしてるようだ。判定方法もいろいろだが，ゲームを作る際の重要ポイントだからよく研究したまえ。

★最近ベーマガの類似品が出回っております。本物は谷中志織のハガキが載っているものです。ご注意を!!（東京都豊島区・**谷中志織12才**）……【**編**：とかなんとか言ってOFに載ろうとする根性が気に入りました。】

```
  10 DEFCHR$(254)="E781993C3C9981E7"
  20 DEFCHR$(240)="FFBD9B87879BBDFF"
  30 DEFCHR$(241)="020E3E3E1E0E0602"
  40 DEFCHR$(232)="0008081C1C3E2A00"
  50 DEFCHR$(233)="00243C7E7E3C1800"
  60 DEFCHR$(234)="5AEFFFFE7EFFFE35"
  70 DEFCHR$(235)="18183C18BDE7FF99"
  80 DEFCHR$(236)="5AFFE7E7FFDB5A18"
  90 WIDTH40:SCREEN2:RANDOMIZE:BEEPOFF
 100 X1=15:SC=0:S=0:TY=1
 110 TX=INT(RND(1)*39)
 120 X=INT(RND(1)*19)*2
 130 SCREEN 2,7,4:IFRND(1)>.5THENPRINTCSR(X,0);"×ﾀ";ELSE PRINTCSR(X,0);"◆◆";
 140 CALL&H80F,235
 150 SCREEN 2,7,2:PRINTCSR(XX,13)" ";CSR(XX,23)" ";CSR(XX+2,22);" ";
 160 PRINTCSR(X1,12)"▒";CSR(X1,22)"♣";CSR(X1+2,21);"●";
 170 SCREEN 2,7,1:PRINTCSR(TX1,TY1+1)" ";CSR(TX1+2,TY1);" ";
 180 PRINTCSR(TX,TY)"●";CSR(TX+2,TY-1);"♥";
 190 TX1=TX:TY1=TY:XX=X1
 200 A$=INKEY$:CALL&H0703
 210 IF A$="4" THEN X1=X1-1:GOTO230
 220 IF A$="6" THEN X1=X1+1
 230 IF A$=" " AND S=0 THEN BEEPON:BEEPOFF:SCREEN 2,7,1:PRINTCSR(X1,12);"▒";:S=
1:HX=X1:HY=12:MY=22
 240 IF S=1 THEN GOSUB370
 250 TY=TY+2:IF RND(1)>.5THEN TX=TX-SGN(TX-X1) ELSE TX=TX+INT(RND(1)*3-1)
 260 IF X1<0 OR X1>39 THEN X1=XX
 270 IF TX<0 OR TX>39 THEN TX=TX1
 280 IF POINT(X1*8+4,168)<>0THEN BEEP:GOTO320 ELSE SC=SC+10
 290 IF X1=TX AND TY=23 THEN BEEP:GOTO 320
 300 IF TY>23 THEN TY=1:GOTO110
 310 GOTO120
 320 FORI=0TO39:SCREEN 2,I MOD 7:BEEPON:FORJ=0TO19:NEXTJ,I:BEEPOFF:SCREEN 2,7,7
 330 COLOR5:PRINTCSR(13,11)"GAME OVER"
 340 PRINTCSR(10,13);"YOUR SCORE ";SC;
 350 PRINTCSR(11,15);" HIT RET KEY"
 360 IF INKEY$=CHR$(13)THEN90 ELSE 360
 370 SCREEN 2,7,1:PRINTCSR(HX,MY);"o";CSR(HX+2,MY-1);"・";
 380 IF MY<=HY THEN S=0:IF POINT(HX*8,HY*8+4)=4THENFORI=0TO9:BEEPON:FORJ=0TO9:N
EXTJ,I:BEEPOFF:SC=SC+100:SCREEN 2,7,7:PRINTCSR(HX,HY);"  ";
 390 IF HX=TX AND (MY=TY OR MY-1=TY) THEN BEEP:TY=1:SC=SC+200:S=0:TY=23:PRINTCS
R(HX,HY);" ";
 400 SCREEN 2,7,1:PRINTCSR(HX,MY);" ";CSR(HX+2,MY-1);" ";
 410 MY=MY-1:HY=HY+1
 420 RETURN
```

JUMP BALL

このゲームは，7月号の高橋はるみさんの〝メリー・ポピンズ〟を移植しようとしたらできてしまったゲームです。

ゲームのやりかた

海岸で，〝ボールくん〟を海へ落っこちないようにJUMPさせるゲームです。

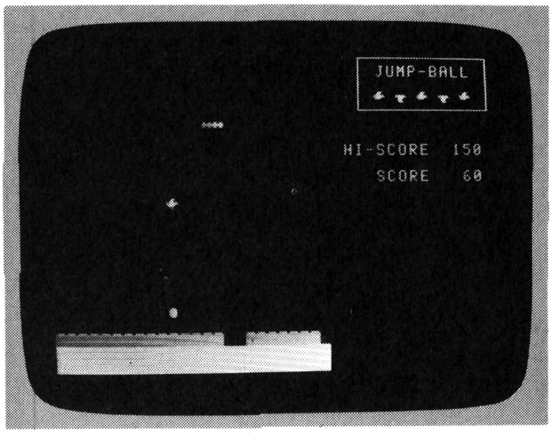
ゲームが始まると，〝ボールくん〟は上空へ飛んでいきます。SPACE KEYを押すと〝ボールくん〟は下へ降ります。〝ボールくん〟は，海へ落ちるとおぼれてしまい，JUMPさせすぎて〝鳥くん〟にぶつけると，〝ボールくん〟はこなごなになってしまいます。

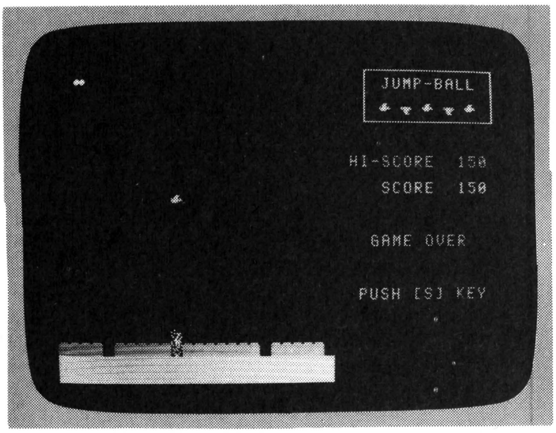
得点は，1回はねるごとに10点です。あなたの得点に応じて難しくなるようになっています。それと，時々海面に火柱がたちます。その火柱にふれても〝ボールくん〟はこなごなになります。

プログラムについて

みなさんは，どうやって陸を左へ動かしているのかなあと思うに違いありません。しかし答えは簡単，DELに相当するキャラクタ・コードを陸の一番左へプリントしているだけなのです。わかりました？

★友人がビスケットを買ってきてというところをディスケットをといったので僕は買ってきて食べさせようとしました。(神奈川県横浜市・**黒沼和正13才**)……**【影：黒沢君のことだからきっと食べさせたんだろうね!!】**





《写真1》ピンポンパーン！　上の鳥と下の海に気をつけて！

《写真2》ボッチャ——ン!!

JUMP BALLのプログラム・リスト

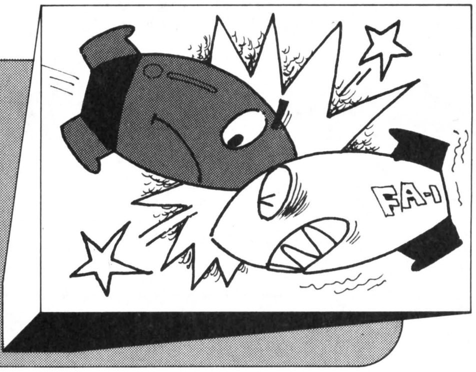
```
 10 DEFCHR$(234)="381C5DFF1E000000"
 20 DEFCHR$(235)="00005DFF3C1C3800"
 30 DEFCHR$(254)="7EFFFFFFFFFFFFFF"
 40 DEFCHR$(249)="000066FFFF660000"
 50 DEFCHR$(237)="000000003C7E7E3C"
 60 DEFCHR$(233)="0401542192482C59"
 70 DEFCHR$(232)="29AA308A14422C18"
 80 WIDTH40:RANDOMIZE:SCREENO:BEEPOFF
 90 SC=0:X=20:Y=20:YS=-1:TY=10:TO$="◆":T1$="♣":KX=24:KY=INT(RND(1)*10)+1:Z=.8
100 M$(0)="○":M$(1)="●":GOSUB370
110 COLOR 5:FORI=23TO24:PRINTCSR(0,I);STRING$(25,"■");:NEXT
120 COLOR 4:PRINTCSR(0,22);STRING$(25,"▒");
130 YY=Y:KKX=KX:KKY=KY
140 IF INKEY$=" "THEN YS=1:CALL&H0703
150 Y=Y+YS:KX=KX-1:TYY=TY:TY=TY+INT(RND(1)*3)-1:IF TY<8 OR TY>18 THEN TY=TYY
160 IF KX<0 THEN KX=24:KY=INT(RND(1)*10)+1
180 COLOR 7:PRINTCSR(KKX,KKY);" ";CSR(KX,KY);"ホ";
190 SWAP TO$,T1$:COLOR 6:PRINTCSR(10,TYY)" ";CSR(10,TY);TO$
200 M$=M$(ABS(SGN(Y-21)))
210 COLOR 2:PRINTCSR(10,YY);" ";CSR(10,Y);M$;
220 P=PEEK(&H9000+10+(Y+1)*40)
230 IF Y=21 AND P<>254 THEN COLOR 5:GOTO320 ELSE IF P=254 THEN BEEPON:BEEPOFF:
SC=SC+10:COLOR 7:LOCATE34,10:PRINTUSING"#####";SC:YS=-1:Y=20:YY=21:GOTO200
240 X=INT(RND(1)*24)
250 IF PEEK(&H9000+X+880)<>254 THEN 260 ELSE 270
260 COLOR 3:FORI=22TO19STEP-1:PRINTCSR(X,I);"■";:NEXT:BEEP:IF Y>=19 AND X=10TH
EN 320 ELSE FORI=22TO19STEP-1:PRINTCSR(X,I);" ";:NEXT
270 IF SC<>0 AND SC=INT(SC/200)*200 THEN Z=.8*.9^(SC/200)
280 IF Y<=TY THEN COLOR 2:GOTO320
290 COLOR 4:PRINTCSR(0,22);CHR$(17);
300 IF RND(1)>Z THEN PRINTCSR(24,22);" "; ELSE PRINTCSR(24,22);"▒";
310 GOTO130
320 PRINTCSR(10,Y);"♥";CSR(10,Y+1);"♠";:FORI=0TO100:BEEP:NEXT
330 COLOR6:PRINTCSR(28,14);"GAME OVER"
340 IF HI<SC THEN HI=SC:LOCATE26,8:PRINTUSING"HI-SCORE ####";HI
350 PRINTCSR(27,18);"PUSH [S] KEY"
360 IF INKEY$="S" THEN 90 ELSE 360
370 COLOR 7:CLS
380 PRINTCSR(27,1);"┌──────────┐"
390 PRINTCSR(27,2);"| JUMP-BALL |"
400 PRINTCSR(27,3);"|           |"
410 PRINTCSR(27,4);"| ◆ ♣ ◆ ♣ ◆ |"
420 PRINTCSR(27,5);"└──────────┘"
430 LOCATE26,8:PRINTUSING"HI-SCORE ####";HI;
440 LOCATE26,10:PRINTUSING"   SCORE ####";SC;
450 RETURN
```

★よく働くプログラム　10　LOAD（じゅうろうどう）（神奈川県川崎市・**大菅伸弘10才**）……【**影**：おもしろくて人に勧めたくなるプログラム　5　RUN（ごらん！）このプログラムEND（えーんど）だろ!?】

RX-78(GUNDAM)/MZ-2000(G-RAM1, 2, 3)/
MZ-2200用

ACLM

ウィングマン



ゲームの内容とやりかた

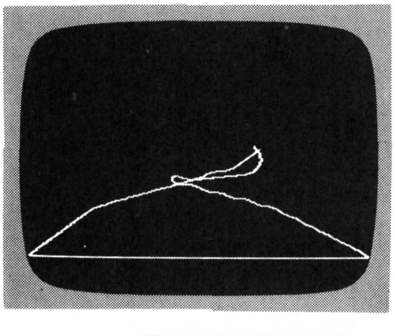
自分のミサイル(赤)を，1と3のキーで左まわり，右まわりさせて，追いかけてくる相手のミサイルを上下左右のはじにぶつけて，その後都市にミサイルをぶつけるというゲームです。

プログラム

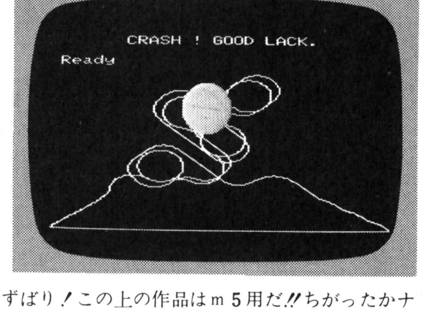
ミサイルの回転に，ＳＩＮ，ＣＯＳという関数を使っています。この関数は，いろいろなものの動きなどによく使われるので，使いかたを知っておきましょう。また，このプログラムはＳＯＵＮＤ文をとればＭＺ－2000（Ｇ－ＲＡＭ1，２，３），2200のカラーＢＡＳＩＣでも走ります(画面の右がだいぶあきますが…)。

その他

相手のミサイルは，地画の２ドット下まで落とさないとこわれません。



◀《写真1》両端からミサイルが発射！ 赤ミサイルがあなたです



▶《写真2》ちょっとしたグラフィックを描いて敵と衝突！

CHECKER FLAG

Dr.D：こりゃまた，ユニークな作品じゃな。リストの長さと内容からいってベリー・グッドじゃ！ なんでもウィングマンくんはMZ－2000のユーザーだとか。さすがプログラムの作りかたがウマイ！
編：ど，どうして？
Dr.D：文法的にMZ－2000によく似とるからさ。

ACLMのプログラム・リスト

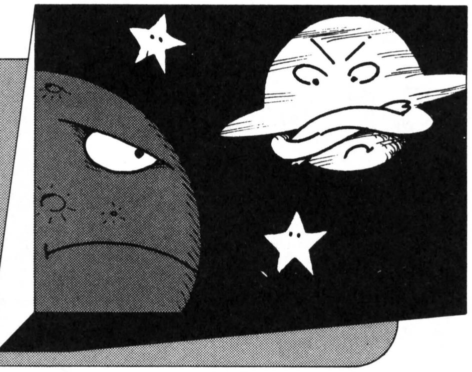
```
 10 PRINT"□":COLOR,0:X=2:Y=180
:A=190:B=Y:LINE[7]0,181,A,181
 20 SET[2]X,Y:SET[4]A,B:R=0.7:
TEMPO6
 30 PA=-1:PB=-1
 40 CURSOR6,3:PRINT"START PUSH
ANY KEY":MUSIC"A0"
 50 GETG$:IFG$=""THEN50
 60 PRINT"⇧";SPACE$(30)
 100 USR($00D8):GETG
 110 IFG=1THENR=R+0.08
 120 IFG=3THENR=R-0.08
 130 PX=COS(R):PY=SIN(R)
 140 IF(X<2)+(X>189)+(Y<2)+(Y>
180)THEN500
 150 X=X+PX:Y=Y-PY:SET[2]X,Y:S
ET[7]X-PX,Y+PY
 155 IFPP=1THEN200
 160 PA=PA-((X>A)-(X<A))/10:PB
=PB-((Y>B)-(Y<B))/10
 170 PA=PA-((PA<-1)-(PA>1))/10
:PB=PB-((PB<-1)-(PB>1))/10
 180 IF(A<1)+(A>190)+(B<1)+(B>
183)THEN550
 190 A=A+PA:B=B+PB:SET[4]A,B:S
ET[7]A-PA,B-PB
 200 IF(INT(X)=INT(A))*(INT(Y)
=INT(B))THEN500
 210 GOTO100
 500 IF(ABS(X-A)<3)*(PP=1)THEN
600
 510 SOUND1,2:SOUND@10:COLOR2
 520 FORI=0TO20:CIRCLEX,Y,I:CI
RCLEX+1,Y,I:MUSIC"R1":NEXT
 530 SOUND:CURSOR6,3:PRINT"CRA
SH ! GOOD LACK.":END
 550 SOUND1,1:SOUND@8:COLOR2
 560 FORI=0TO20:CIRCLEA,B,I:CI
RCLEA+1,B,I:MUSIC"R1":NEXT
 570 IFABS(X-A)+ABS(Y-B)<20THE
N500
 580 SOUND:CURSOR7,2:PRINT"VEL
Y NISE PLAY !!":MUSIC"R9R":PRI
NT"⇧";SPACE$(29):X=2:PRINT"□"
 585 A=INT(RND(1)*60)+130
 590 B=180:LINE[7]0,B,190,B:BO
X[5]A-3,B,A,B-5:BOX[6]A-1,B,A+
2,B-3:B=B-1:PP=1:GOTO100
 600 SOUND1,2:SOUND@10:COLOR2
 610 FORI=0TO25:CIRCLEA,B,I:CI
RCLEA+1,B,I:MUSIC"R1":NEXT
 620 SOUND:CURSOR7,2:PRINT"VEL
Y NISE PLAY !!":END
```

★ずばり！この上の作品はｍ５用だ!!ちがったかナ？（福岡県北九州市・**シルエット12才**）……【**編**：残念でしたネ！**影**：私は見ていた！わざと編君がこのページに持ってきたことを。**編**：そんなこと――あったかな？】

RX-78(GUNDAM)用

キラー・エイセイ

きむらく〜ん



前作のウィングマンくんの「ACLM」に負けじと，これに続くゲームを考えました。このゲームは，地球物理学を利用したいたって知的なゲームとなっています。

物語と操作方法

地上でし烈な戦いをくり広げていた両者は，いつのまにか宇宙空間へ飛びだしてしまっていた。スパイ衛星の誘導に従い〝キラー・エイセイ〟となって，飽きもせずに戦闘をくり広げるのである。

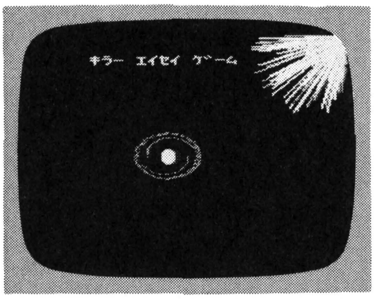
このゲームは2人用です。画面中央の地球を中心に，だ円軌道で飛行して相手の衛星にぶつけてください。キー操作は，プレイヤー1が[Z]で加速，[C]で減速，[X]で爆発，プレイヤー2は[▷]で加速，[⇄]で減速，[?]で爆発です。

ゲームのコツ

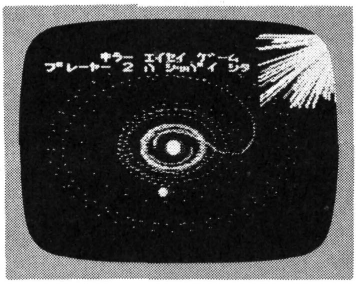
知的なゲームです。地球の引力に引き込まれて墜落しないように，加速と減速をくり返してください。減速をこきざみにくり返すと，方向転換もできます。

CHECKER FLAG

Dr.D：なるほど，ウィングマンくんの作品に対抗して作ってくれたわけか。りっぱ！
編：なにがりっぱなんですか？
Dr.D：なに，グラフィックのドットを利用したゲームという点ではどちらも同じ。だが，物理的計算式を利用したのは，きむらく〜んの勝ちだ。
影：なるほど，おもしろいや！　でも，この人の名前おかしいね！
編：ペンネームもおもしろおかしく！
影：ヒョウキンだね！



◀《写真1》左回りに回転しながら敵に近づく



▶《写真2》注目！ ウルトラC(方向転換)です

キラー・エイセイのプログラム・リスト

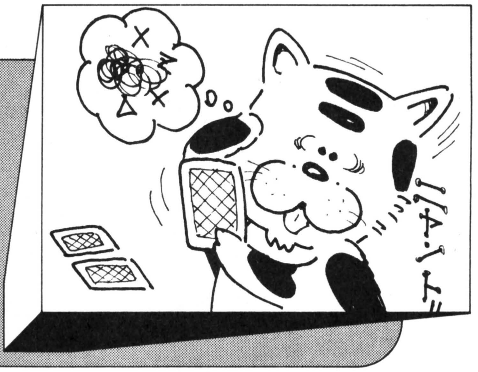
```
 10 GOTO 200
 20 X1=95+R1*COS(S1):Y1=91+R1*
SIN(S1)
 25 SET[1,W0]X1,Y1
 30 GET A$:IF A$="/" GOTO 300
 32 IF A$="." THEN V1=V1+.01
 35 IF A$="←" THEN V1=V1-.01
 40 W1=1000*V1↑2/R1-1/R1↑.2
 50 R1=R1+W1:IF (R1<5)+(R1>80)
 GOTO 320
 60 S1=S1+V1:IF S1>2*π THEN S1
=S1-2*π
 120 X2=95+R2*COS(S2):Y2=91+R2
*SIN(S2)
 125 SET[2,W0]X2,Y2
 130 GET A$:IF A$="X" GOTO 400

 132 IF A$="Z" THEN V2=V2+.01
 135 IF A$="C" THEN V2=V2-.01
 140 W2=1000*V2↑2/R2-1/R2↑.2
 150 R2=R2+W2:IF (R2<5)+(R2>80
) GOTO 420
 160 S2=S2+V2:IF S2>2*π THEN S
2=S2-2*π
 190 GOTO 20
 200 S1=0:S2=π:V1=.1:V2=.1:R1=
10:R2=10:COLOR 5,0:PRINT"▣⇩⇩⇨⇨
⇨⇨⇨⇨⇨⇨キラー エイセイ ゲーム"
 210 CIRCLE 95,91,5:PAINT 95,9
1
 220 FOR I=0 TO 99:X=INT(RND(1
)*50)+140:Y=INT(RND(1)*60)
 230 R=INT(RND(1)*7)+1
 240 LINE [R]X,Y,191,0
 250 NEXT I:GOTO 20
 300 CIRCLE [3]X1,Y1,3:PAINT [
3]X1,Y1
 310 IF (ABS(X1-X2)<3)*(ABS(Y1
-Y2)<3) THEN PRINT" プレーヤー 2 ノ
 カチデス":END
 320 PRINT"⇨⇨⇨プレーヤー 2 ハ シッパイ
シタ":END
 400 CIRCLE [3]X2,Y2,3:PAINT [
3]X2,Y2
 410 IF (ABS(X1-X2)<3)*(ABS(Y1
-Y2)<3) THEN PRINT" プレーヤー 1 ノ
 カチデス":END
 420 PRINT"⇨⇨⇨プレーヤー 1 ハ シッパイ
シタ":END
```

★**P6**：暑いなあ**APPLE**：うん熱暴走しそうだ**P6**：夏だというのに電源入れっぱなしでこき使いやがって！**AP**：せめて扇風機をつけろよ…と編集部でグチをこぼす2人。(神奈川県横浜市・**豊川丸15才**)…【○×】

JR-100用

ぴったし ニャンニャン

高橋　はるみ



この「ゲーム」は，草原にちらばってる「トランプ」を，「お花」や 岩 にぶつかっちゃわないようにあつめちゃうっていうものなんでえすぅ。

えと，プログラムをちゃあんとタイプしおわってＲＵＮすると，画面は**写真１**みたくなっちゃいます。

この画面のまん中にいる“　”は「おんなの子」，20コある“　”は「トランプ」，いっぱいある“　”は「お花」，“　”は「岩」，そして“　”は「おひさま」です。

じつは，この「トランプ」のオモテっ側にはＡからＺのマークが２枚ずつ描いてあるの。で，「おんなの子」を動かして「トランプ」を２枚オモテッ側にしたときに両方とも同じマークだったら，スコアに10点プラスされて２枚とも“　”にかわっちゃいます。でも両方が違うマークだったら，もとのようにウラッ側になっちゃうわけ。う～ん，「神経すいじゃく！」みたいなものね。

こうやって，「おひさま」がみぎ端にいくまえにぜーんぶ取っちゃうと「メッセージがＰＲＩＮＴされて大成功!!」

あっ，そうそうキー操作は Ｉ Ｊ Ｋ Ｍ ですぅ。

CHECKER FLAG

影：ウァッ！　ひさしぶりにはるみちゃんが登場だよ!!　オモロオモロ!!

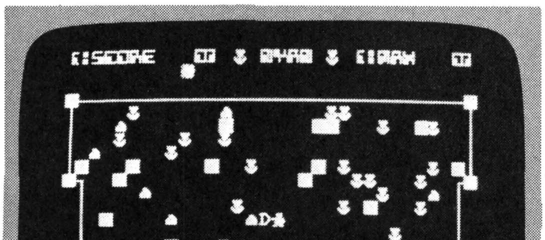
編：なにもしないうちからオモロとは！

Dr.D：手厳しいようだが，今回の作品は独創性がないんじゃないかな。アイデアも神経衰弱そのものだし，あえてキャラに凝ってくれたのはいいがね。

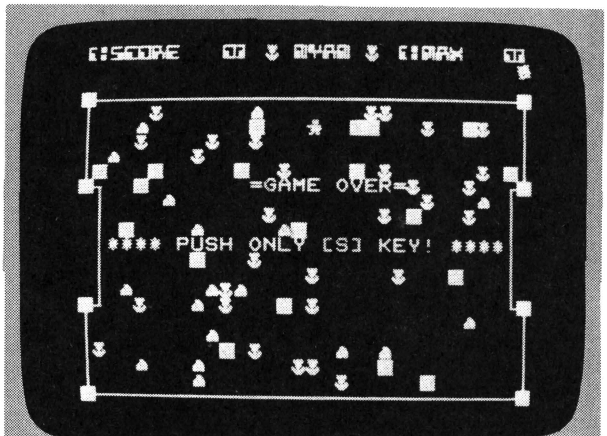
編：そ，そういえば，そうですね！

影：なに言ってんの！　いつもコンパクトにまとめてくれてるじゃないですか！　それ以上のなにを期待してるの？

Dr.D：はるみちゃんだからこそ，アッと言わせるようなアイデア作品がほしいんじゃよ！



◀《写真１》中央で女の子がトランプをひっくり返したところ



▶《写真２》ゲーム・オーバー！

★影さんは頭もいいし顔もいい。どこをとっても日本一けれどもぼくは世界一（神奈川県横浜市・**安藤継輔13才**）……【**影**：そうか安藤君は世界一なのか。そうかそうか。**編**：でどうしたの？**影**：落ちがみつからないのだ。】

ぴったしニャンニャンのプログラム・リスト

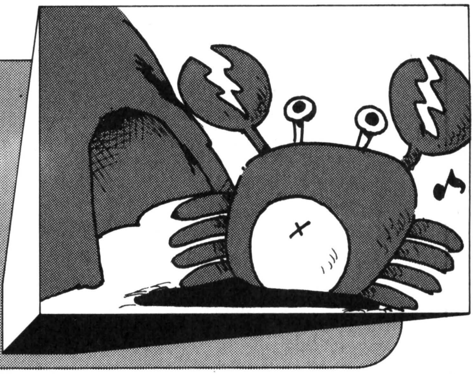
```
110 DIM M(30),N(30),C(30) :H=0:GOSUB 10000
190 S=0 :T=0 :L=0 :X=16 :Y=13 :C$=CHR$(34) :O=0
300 REM ---- PRINT CRT SUB ----
320 CLS :PRINT FLD(1);";:,-0./   0< & *+>* & ;:=>?   0<"
330 LOCATE 0,27 :PRINT FLD(1);SPC((H<10)+(H<100)+(H<1000));H
360 LOCATE  3,0 :PRINT "■──────────────────────────────■";
380 GOSUB5000 :PRINT "■┐";SPC(28);" ┌■";
390 FOR I=1 TO 7 :PRINT " |";SPC(28);"| "; :NEXT
400 PRINT "■┘";SPC(28);" └■"; :GOSUB5000
420 PRINT "■──────────────────────────────■";
430 LOCATE 1,0 :PRINT FLD(1);"("
490 C=1 :FORI=65TO74 :GOSUB5100 :GOSUB5100 :NEXT :FORI=1 TO 50
510 M=RND(30)+1 :N=RND(19)+4 :IF PEEK($C100+N*32+M)<>$00 THEN 510
520 D$="&" :IF RND(3)=0 THEN D$="'"
530 LOCATE N,M :PRINT FLD(1);D$ :NEXT :LOCATE Y,X :PRINT FLD(1);C$
540 FORI=1TO8 :FORJ=70TO150 :POKE1,J:BEEP1 :NEXT :NEXT :POKE1,$AA :BEEP0
1000 REM ---- MAIN LOOP -------
1040 PICK K :V1=0 :V2=0
1050 IF K=$4A THEN V1=-1 :C$=CHR$($22)
1060 IF K=$4B THEN V1= 1 :C$=CHR$($23)
1070 IF K=$49 THEN V2=-1 :C$=CHR$($24)
1080 IF K=$4D THEN V2= 1 :C$=CHR$($25)
1100 P=PEEK($C100+(Y+V2)*32+X+V1)
1110 IF P=$81 THEN GOSUB 5300
1120 IF (P=$86)+(P=$87) THEN O=1 :GOTO 1150
1130 IF P>0 THEN V1=0 :V2=0
1150 LOCATEY,X:PRINT" " :X=X+V1:Y=Y+V2 :LOCATEY,X:PRINTFLD(1);C$
1230 T=T+1 :IF T=600 THEN O=1
1260 LOCATE 1,T/20 :PRINT FLD(1);" ";CHR$($28+MOD(T,2))
1270 IF O=0 THEN 1040
1290 IF O=2 THEN GOSUB 6300
1300 IF O=1 THEN GOSUB 7000
1310 GOTO 190
5000 REM ---- PRINT '|' SUB ---
5010 FOR I=1 TO 5 :PRINT "|";SPC(30);"|"; :NEXT :RETURN
5100 REM ---- PRINT ABC SUB ---
5110 M=RND(30)+1 :N=RND(19)+4 :IF PEEK($C100+N*32+M)<>$00 THEN 5110
5120 LOCATE N,M :PRINT FLD(1);"!" :M(C)=M:N(C)=N:C(C)=I:C=C+1:RETURN
5300 REM ---- TACH BLOCK SUB --
5320 POKE 1,30 :BEEP 1 :POKE 1,$AA :BEEP 1 :BEEP 0
5360 FOR I=1 TO 20 :IF (M(I)=X+V1)*(N(I)=Y+V2) THEN J=I
5410 NEXT:LOCATE N(J),M(J) :PRINT CHR$(C(J))
5430 IF L=0 THEN GOSUB 5500 :GOTO 5460
5440 IF L>0 THEN GOSUB 5600 :GOTO 5460
5460 RETURN
5500 REM ---- CARD 1 SUB ------
5520 BEEP 1 :FOR I=1 TO 100 :NEXT :BEEP 0 :L=J :RETURN
5600 REM ---- CARD 2 SUB ------
5620 IF C(L)= C(J) THEN GOSUB 5700 :GOTO 5650
5630 IF C(L)<>C(J) THEN GOSUB 6100 :GOTO 5650
5650 RETURN
5700 REM ---- SCORE ADD SUB ---
5750 FORI=1TO500:NEXT:D=J:GOSUB5900:D=L:GOSUB5900 :S=S+10:L=0
5780 LOCATE 0,7 :PRINT FLD(1);SPC((S<10)+(S<100)+(S<1000));S
5810 IF S=100 THEN O=2
5830 RETURN
5900 REM ---- YES OPEN CARD ---
5920 FOR I=1 TO 5 :R=RND(255) :POKE 1,R :BEEP :NEXT
6000 LOCATE N(D),M(D) :PRINT "♥":FORI=1TO100:NEXT:RETURN
6100 REM ---- NOT OPEN CARD ---
6120 FORI=1TO500:NEXT:LOCATEN(L),M(L):PRINTFLD(1);"!"
6160 LOCATEN(J),M(J):PRINTFLD(1);"!":L=0:RETURN
6300 REM ---- SUCCEED SUB -----
6310 LOCATE2,7:PRINT"▒CONGRATULATION!▒":FORI=1TO90:R=RND(255):POKE1,R
6320 BEEP1:NEXT
7000 REM ---- GAME OVER SUB ---
7010 LOCATE9,12:PRINT "=GAME OVER=":FORI=1TO80:BEEP1:BEEP0:NEXT
7020 LOCATE13,2 :PRINT "**** PUSH ONLY [S] KEY! ****":IF S>H THEN H=S
7030 PICK I :IF I<>83 THEN GOTO7030
7040 RETURN
10000 REM ---- READ OF DATA ---
10010 OPTION CMODE1 :FOR I=$C000 TO $C0FF :READ J$
10020 J$="$"+J$ :POKE I,VAL(J$) :NEXT :RETURN
11000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FF,D5,AB,D5,AB,D5,AB,FF
11020 DATA 1C,1C,08,FE,1D,3E,14,66,38,38,10,7F,B8,7C,28,66
11040 DATA 08,88,A8,7B,3F,FB,A8,10,08,15,DF,FC,DE,15,11,10
11060 DATA 54,7C,38,38,92,D6,7C,38,00,18,1C,2A,6E,6E,76,00
11080 DATA 0A,BC,5A,FE,5B,66,3D,50,50,3D,5A,7F,DA,66,BC,0A
11100 DATA FA,8A,8A,EA,EA,EA,EE,00,E2,E2,E2,FE,10,10,10,00
11120 DATA FC,80,80,FE,0E,0E,FE,00,FE,80,80,F0,F0,F0,FE,00
11140 DATA F8,88,88,FE,E2,E2,E2,00,FE,80,80,FC,E0,E0,FE,00
11160 DATA FE,82,82,E2,E2,E2,FE,00,38,08,38,38,38,38,38,00
11180 DATA FE,02,02,FE,E0,E0,FE,00,FE,02,02,7E,0E,0E,FE,00
11200 DATA 9C,9C,9C,9C,FE,1C,1C,00,FE,80,80,FE,0E,0E,FE,00
11220 DATA FE,80,80,FE,E2,E2,FE,00,FE,02,04,18,38,38,38,00
11240 DATA 7C,44,44,FE,E2,E2,FE,00,FE,82,82,FE,0E,0E,FE,00
11260 DATA 38,38,38,00,38,38,38,00,1E,10,10,1C,1C,1C,1E,00
11280 DATA F0,10,10,70,70,70,F0,00,FE,8A,8A,EA,EA,EA,E2,00
11300 DATA 7C,44,44,FE,E2,E2,E2,00,82,82,EE,38,EE,E2,E2,00
```

★友人は「イミのわからんもん読みたい！」と言って僕からベーマガをひったくる。（神奈川県横浜市・**新海隆生**12才）……【**影**：ナゾが多いと人間は興味を示すものなんだね。**編**：だから影さんがモテルんだね！**影**：♡♡。】

JR-100用

カニの帰宅

田島　典幸



日が暮れて，カニが家に帰ろうと川からでてきました。すると虫の大群が川へ向かってきます。カニはその虫を食べながら家に帰ろうと考えました。

川岸には，石がたくさん落ちています。ところがカニは，石とムシの見分けがつかず石もとってしまいます。石を捨てなくては，虫を食べられません。そして虫を食べてると，鳥がたまに出てきてカニをやっつけにきます。石を拾って鳥に投げつけ，無事に川岸の家に着いてください。

キー操作

[<] ←カニ→ [>]（左端へ行くと上へ行けます）
石を捨てる……[Z]
ワープ…………[スペース]

石を投げる方向

		[I]		
		↑		
[J]	←	石	→	[K]
		↓		
		[M]		

改　造

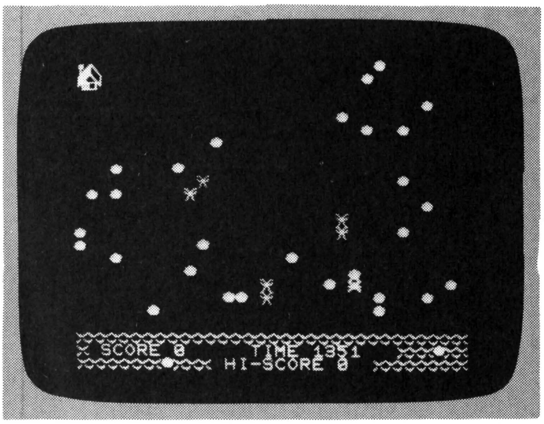
80行のＴＯ30の数をふやすと，石の数がふえます。40行のWの値をふやすと，虫がおそくなります。310行のＲＮＤ(400)の数をへらせば，鳥の出現が多くなります。1610行のＲＮＤ（４）を２にすれば，鳥の出現が上と下が同率になります。

CHECKER FLAG

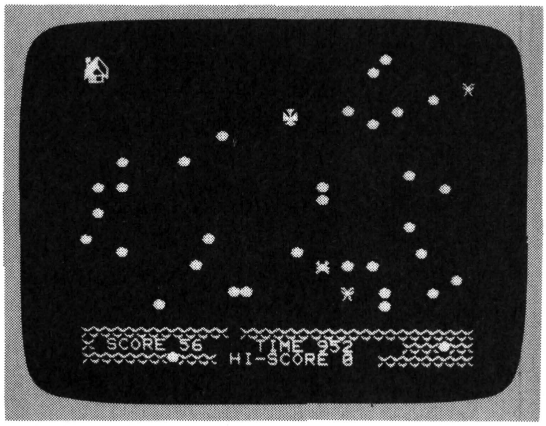
Dr. D：プログラムの流れを追ってみよう。10～190　初期設定，200～490　カニ・ムシの処理，500～560　川にムシが入る，1000～1120　石を投げる処理，1500～1590　鳥をやっつける，1600～1630　鳥の初期設定，1700～1820　鳥の動き，2000～2100　１面クリア，2500～2600　ゲーム・オーバー，3000～　ユーザー&タイトル表示　以上だ。

編：変数表もあると便利だね。

影：変数表－A　カニの位置，B(I)　ムシの位置，C　鳥の位置，T　タイム，S　スコア，SI　ハイ・スコア，W　虫の速さ，Q　石の位置，以上どえ～す。



《写真１》石をかかえてエッチラエッチラ



《写真２》ポーイ！　石を投げつけたところ

★第２弾！パソコンの略はパッソーラでコンニチワなのだ！ポケコンの略は影さんコンニチワです。(岐阜県羽島市・影２世13才)……【**編**：最近は読者のギャグが高度になってきたので私たちの出番がなくなってきた！】

カニの帰宅のプログラム・リスト

```
10 REM
20 DIMB(4),C(4):S1=0
30 GOSUB3200:GOSUB3000
40 W=10:S=0:S2=0:CLS
50 FORI=$C070TO$C0FF:POKEI,0:NEXT
60 M=$00:A=$C39F:T=1500:R=0:A1=A
70 FORI=$C3A0TO$C3FF:POKEI,$88:NEXT
80 FORI=1TO30:L=RND($C3FF-$C100)+$C100
90 POKEL,$8A:NEXTI
100 REM
110 LOCATE22,1:PRINT" SCORE       TIME "
120 LOCATE23,11:PRINT" HI-SCORE ";S1;"  ";
130 FORI=1TO150:POKE1,I:BEEP1:POKE1,I-205:BEEP1:POKE1,I+105
140 BEEP1:NEXTI:BEEP0
150 B(2)=$C070:B(3)=$C0D1:B(4)=$C170
160 REM
170 LOCATE0,0:PRINTFLD(1);"$%"
180 PRINTFLD(1);"&'"
190 REM
200 PICKE:POKE$C120,$86:POKE$C121,$87:M2=$89:M3=0
210 A=A+(E=46)-(A=$C3A0)
220 A=A-(E=44):IFE=$20THENA=$C39F:S=S-50
230 IF(PEEK(A)=$8A)+(M=$83)THENM=$83:O=A-32:O1=0:Z=1:GOSUB600:GOSUB1000
240 LOCATE22,7:PRINT"     ":LOCATE22,8:PRINTS
250 LOCATE22,19:PRINT"        ":LOCATE22,19:PRINTT
260 POKEA1,M2:POKEA,$80
270 IFM=0THENA1=A:GOTO 300
280 POKEA1-32,M3
290 POKEA-32,M:A1=A
300 IFA=$C121THEN2000
310 E=0:T=T-1:IF(R=0)*(RND(400)=0)THENGOSUB1900
320 IFT<1THEN2500
330 IFR=1THENGOSUB1730
340 IFMOD(T,W)<>0THEN200
350 IFM=$83THENFORI=2TO4:GOTO380
360 FORI=2TO4
370 IF(PEEK(B(I))=$80)+(PEEK(B(I))=$89)THENGOSUB700
380 IFB(I)>=$C3A0THEN500
390 NEXTI
400 REM MUSI
410 FORI=2TO4:M3=0
420 B(I)=B(I)+RND(3)+31
430 IFB(I)=B(I-1)THENB(I)=B(I)+1
435 IFPEEK(B(I))=$8ATHENM3=$8A
440 POKEC(I),M3
450 POKEB(I),$81:C(I)=B(I)
460 NEXTI
480 GOTO200
490 REM
500 REM KAWA NO NAKANI MUSIGA
510 POKEB(I),$88
520 S2=S2+1:S=S-4
530 POKE1,255:BEEP
540 B(I)=RND(31)+$C101
550 IFS2=5THENI=4:NEXT:GOTO2500
560 GOTO390
600 REM ISI WO MOOTEIRU
610 N=0:IFE=90THENM=0:POKEA-32,$8A:RET
620 IFPEEK(A)=$8ATHENM2=$8A
630 IFPEEK(A-32)=$8ATHENM3=$8A
640 RET
700 REM MUSI WO TABETA
710 B(I)=RND(31)+$C101:S=S+10
720 POKE1,100:BEEP
730 RET
1000 REM
1010 PICKN:O=O+(N=75)*32:O=O+(N=74)*32
1020 O=O+(N=77)*32
1030 O=O+(N=75)
1040 O=O-(N=73)*32
1050 O=O-(N=74)
1060 IF(N>77)+(N<73)+(N=76)THENPOKEO,$8A:RET
1070 IFO=CTHEN1500
1080 POKEO1,0:POKEO,M:O1=O
1090 M=$8A+(MOD(Z,2)=0):Z=Z+1
1100 IF(O<$C120)+(O>$C39F)+(MOD(O,32)>-2)THENPOKEO,$8A:M=$00:S=S-5:RET
1110 IF(R=1)*(RND(5)=0)THENGOSUB1730
1120 GOTO1020
1500 REM TORIGAYARARETA
1510 S=S+20:POKEO,$8A
1520 FORI=255TO150STEP-1
1530 POKE1,I:BEEP1
1540 NEXT:M=0
1550 FORI=255TO1STEP-1
1560 POKE1,I:BEEP1
1570 NEXT:GOSUB1600
```

★どーせＪＲシリーズは消しゴムキーボードだい！（福岡県北九州市・**ＪＲ-200のとりこ**）……【**編**：タッチはいいし動かしやすいよネ！　**影**：それにプログラムを間違えたらキーボードでゴシゴシと！　**編**：あーっ，やめ…】

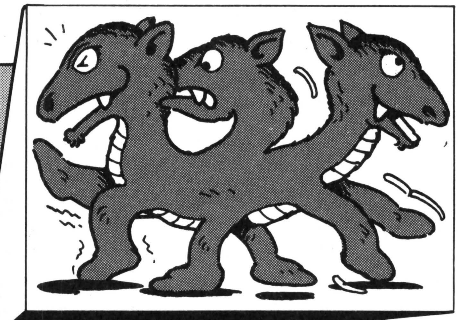
```
1580 BEEP0:R=0
1590 RET
1600 REM TORI NO HAJIME
1610 IFRND(4)=0THEN1630
1620 C=RND($C11F-$C102)+$C102:C1=C:C2=$82:RET
1630 C=RND($C3BF-$C3A0)+$C3A0:C1=C:C2=$8C:RET
1640 DATE ******'83-07-10*******
1700 REM
1710 GOSUB1600
1720 R=1
1730 REM
1740 C=C-(A/32<C/32)*32
1750 C=C+(A/32>C/32)*32
1760 C=C-(MOD(A,32)<MOD(C,32))
1770 C=C+(MOD(A,32)>MOD(C,32))
1780 REM
1790 POKEC1,0:IFC=ATHEN2500
1800 POKEC,C2:C1=C
1810 IFC=0THEN1500
1820 RET
1900 FORJ=150TO255
1910 FORI=1TO255STEPJ
1920 POKE1,I
1930 BEEP1
1940 NEXT:NEXT
1950 BEEP0
1960 GOTO1700
2000 REM
2010 FORI=1TO255
2020 POKE1,I:BEEP1
2030 POKE1,255-I:BEEP1
2040 NEXTI
2050 W=W-2:S=S+100
2060 IFW=0THENW=10
2070 CLS:GOTO50
2100 REM
2490 REM GAME OVER
2500 LOCATE22,8:PRINTS
2510 IFS>S1THENS1=S:LOCATE23,21:PRINTS1;:BEEP
2520 FORJ=255TO9STEP-1:FORI=1TO255STEPJ:POKE1,I:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
2530 LOCATE8,5:PRINT"G A M E"
2540 LOCATE10,15:PRINT "O V E R"
2550 LOCATE17,7:PRINT"PLAY AGAIN [Y/N]"
2560 PICKK
2570 IFK=78THENCLS:OPTIONCMODE0:PRINTFLD(1);"  GOOD BY !!  ":END
2580 IFK=89THEN40
2590 LOCATE17,19:PRINT" / "
2600 GOTO2530
3000 REM
3010 OPTIONCMODE1
3020 FORI=$C000TO$C067:READA$
3030 A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
3040 DATA42,C3,5A,3C,FF,3C,C3,81
3050 DATAC3,24,99,7E,18,24,24,42
3060 DATA3C,99,DB,FF,FF,18,3C,18
3070 DATA00,00,18,76,5D,FE,6E,3C
3080 DATAE1,E3,E7,4F,5F,7F,7F,FE
3090 DATA80,40,20,10,08,04,82,41
3100 DATAFC,F8,F4,FF,D5,95,15,1F,21,11,09,6D,0B,09,08,F8
3110 DATA00,81,66,38,00,24,C3,80,0,0,0,0,0,0,0,0
3120 DATA18,76,5D,FE,6E,3C,00,00,1C,3E,6C,7E,F6,3C,14,00
3125 DATA18,3C,18,FF,FF,DB,99,3C
3130 LOCATE22,5:PRINT"GAME START   [S] KEY":X=0:PICKX:Y=$80
3140 IFX=83THENRET
3150 FORI=$C221TO$C2E1STEP64
3160 POKEI,Y:Y=Y+1:NEXTI
3170 POKE$C231,$80:POKE$C2B1,$83
3180 LOCATE22,19:PRINT" ":LOCATE0,0:PRINTFLD(1);"$%"
3190 PRINTFLD(1);"&'":GOTO3130
3200 REM PRINT
3210 CLS
3220 LOCATE1,2:PRINT"..KANI HOME"
3230 LOCATE3,6:PRINT"K A N I"
3240 LOCATE5,14:PRINT"G A M E"
3250 LOCATE9,0
3260 PRINT"  ..KANI   [<] ←    → [>]"
3270 PRINT
3280 PRINT"  ..MUSI          [I]"
3290 PRINT"                   ↑"
3300 PRINT"  ..TORI   [J] ←    → [K]"
3310 PRINT"                   ↓"
3320 PRINT"  ..ISI           [M]"
3330 LOCATE17,11:PRINT"[SP]..START NI MODORU"
3340 LOCATE19,11:PRINT"[Z]...ISI WO SUTERU"
3350 RET
```

★ＭＺをクリーン設計，オールインワンだのとけなすな！2200はコンポタイプだぞ!!(東京都国立市・**平村雅之14才**)……【**影**：コンポ？なんぞや？**編**：コンなにポータブルの略ですよ。**影**：ウソつけ!!コンポ!!**編**：イタッ！】

JR-200用

スリー・モンスター

RAN RAN



ストーリー

モンスター・ランドにはバッドという悪いやつがいて，所かまわず巣穴を作ります。これを放置すれば，そのうちモンスター・ランドが陥没してしまいます。このため，ガード・モンスターはドリル・ミサイルでバッドを退治することにしました。ところが一大事!! そこへボムがやってきたのです。こいつは，触れるとドカーンとくる恐怖のモンスターなんです。ジャンプだ！　ジャンプするんだガード・モンスター！

あそびかた

RUNすると，スタート表示がでます。ゲーム・スタートは[S]キーです。ガード・モンスターは，カーソル・キーの[←][→]で左右へ動きます。ジャンプするときは[↑]キーです。ドリル・ミサイルは[SPC]キーで発射します。

バッド・モンスターを全部やっつけると1面クリアとなり，そのときの残りタイムがスコアへ加算されます。それから，1面クリアするごとに，タイムの設定が－10されてスタートします。

《第1表》プログラム説明

100－130	初期設定
140	再ゲーム設定
150	ゲーム画面プリント
160	タイム・カウント
170－220	キー入力
230－250	ジャンプ
260－340	ドリル・ミサイル
350－440	命中処理
450－510	ボム・モンスター移動
520－560	バッド・モンスター移動
570－700	END
710－720	ハイ・スコア，スコア（SUB）
730－740	画面右下，ガード・モンスター消去，再プリント（SUB）
750－900	ゲーム画面（SUB）
910－1100	配列，文字列（SUB）
1110	ユーザ定義（一般キャラクタ）
1120－1150	ユーザ定義，クリア，再定義
1160－1260	ユーザ定義DATA
1270－1480	スタート表示（SUB）

CHECKER FLAG

編：お待たせ!!　RANRANさんの作品です。

Dr.D：ふむ，前作と比べるとだいぶキャラクタに凝っているようだ。それにしても，動きは相変わらず速いね。

編：このバッド・モンスターの動きは，とても素人の作品とは思えませんね。なかなかコミカルですし。

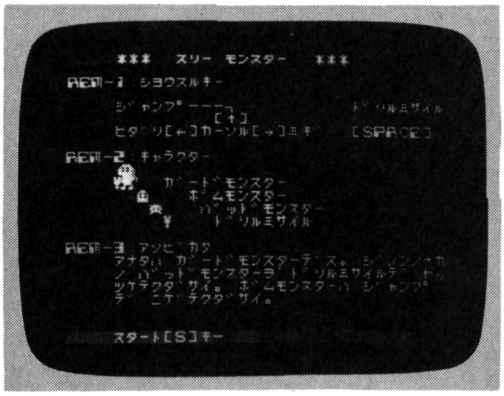
Dr.D：ああ，これは520～560行で行なってるんだが，特に540～560行がミソだ。いろいろと研究の材料になるか所だぞ。

影：ストーリーの構成をみると，ボム・モンスターに追われながらドリル・ミサイルを発射してるけど，ここをもう少し工夫すればいいんじゃないの。

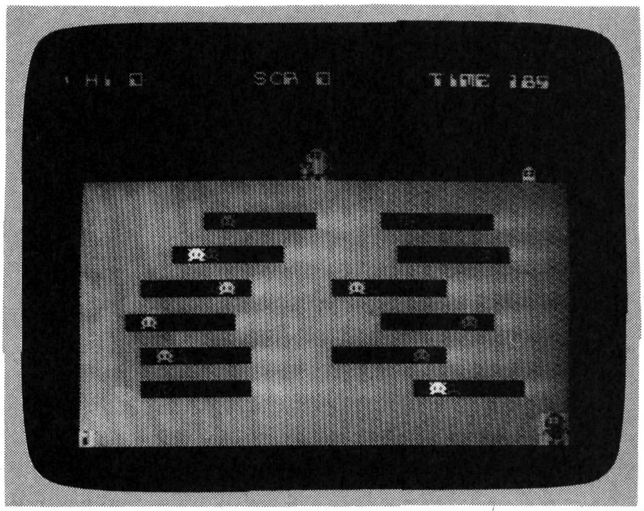
例えば，階段をもう一つ用意して（よくあるパターンかも），上段からミサイルを発射して，ボム・モンスターをやっつけると得点がアップする。さらに，そこからミサイルが二つになるというしくみ。どうかな？

Dr.D：できんことはないな。

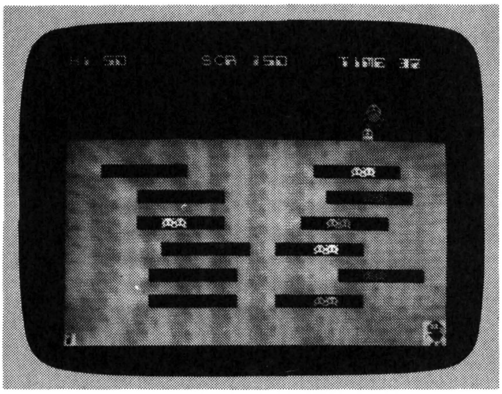
★①編さんはなぜBM編集部なんかに入ったんですか？②影さんはどうして自分に合ったこの編集部を見つけたんですか？（長野県小諸市・**森泉広行15才**）……【**編**：完全にベーマガをバカにしてる手紙だ！**影**：どうして？】



◀《写真１》ゲームの説明



▲《写真２》ドリル・ミサイルを握りしめ――



◀《写真３》ヒョイ！　このテクニックが難しい

スリー・モンスターのプログラム・リスト

```
100 COLOR 7,0,0:CLS:POKE $CA00,0:POKE 0,0
110 TEMPO 40:HS=0:RANDOMIZE
120 DIM P(2,24),W$(3),J$(2),Y(10)
130 GOSUB 910:GOSUB 1270
140 SC=0:G=0 :GM=3
150 G=G+1:GOSUB 750
160 T=T-1:COLOR 7,0,0:LOCATE 26,0:PRINT T:IF T<1 THEN 620
170 COLOR 4,0,1:PICK L:IF D>0 THEN 230
180 IF L=28 THEN X=X+(X<26):LOCATE X,6:PRINT R$:E=0:GOTO 450
190 IF L=29 THEN X=X-(X>3):LOCATE X,6:PRINT L$:E=1:GOTO 450
200 IF L=30 THEN 230
210 IF L=32 THEN SOUND 1000,1:GOTO 260
220 GOTO 460
230 D=D+1:COLOR 4,0,1:LOCATE X,Y(D):PRINT J$((D>2)+1)
240 IF D>3 THEN D=0:COLOR 4,0,1:LOCATE X,6:PRINT L$:E=1
250 GOTO 450
260 A=$C1C0+X:POKE A,13+E:B=$8C:C=$16
270 A=A+32:POKE A,16:POKE A+$400,$42
280 IF A>$C37F THEN 330
290 V=PEEK(A+32):U=PEEK(A+$420)
300 IF V=F THEN 350
310 A=A+32:POKE A,16:POKE A+$400,$42
320 POKE A-32,B:POKE A+$3E0,C:B=V:C=U:GOTO 280
330 POKE A,B:POKE A+$400,C
340 POKE $C1C0+X,E*3+4:GOTO 460
350 POKE A+32,$2A:POKE A,B:POKE A+$400,C:SOUND 400,2
360 Y=INT((A-$C100+32)/32):N=P((X>14)+1,Y)
370 COLOR 7,0,1:LOCATE N,Y:PRINT "        "
380 SC=SC+50:GOSUB 720
390 GD=GD-1:IF GD>0 THEN 460
400 COLOR 7,2,0:LOCATE 8,3:PRINT " NEXT GAME !! "
410 SC=SC+T:GOSUB 720
420 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 10
430 SOUND J*110+1100,10:NEXT J:NEXT I
440 FOR I=0 TO 2000:NEXT :GOTO 150
450 IF X=W AND (D=0 OR D=4) THEN 570
460 IF W<>99 THEN W=W+M:GOTO 490
470 IF RND(1)>.5 THEN W=29:M=-1:Z=1:GOTO 490
480 W=1:M=1:Z=29
490 IF Z=W THEN LOCATE W-M,6:PRINT " ":W=99:GOTO 520
500 IF X=W AND D=0 THEN 570
510 COLOR INT(RND(1)*7+1),0,1:LOCATE W,6:PRINT W$(M+2)
520 IF RND(1)>.5 THEN F=F+(F<24):Q=F*8:R=(F-1)*8:GOTO 540
530 F=F-(F>20):Q=F*8:R=(F+1)*8
540 POKE Q+$C001,$BD:POKE Q+$C002,$7E:POKE Q+$C003,$DB
550 POKE Q+$C004,$DB:POKE Q+$C005,$7E:POKE Q+$C006,$C3
```

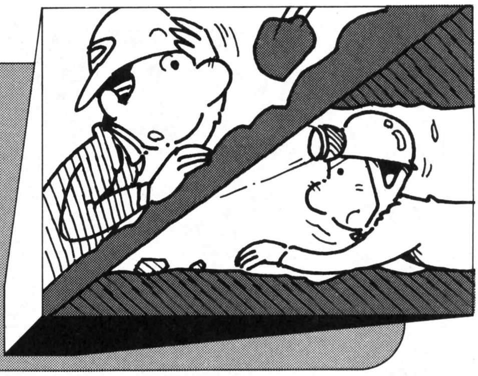
★わぁ～っやめて！載せないで!!あ～あ，載せちゃった。(群馬県邑楽郡・**佐藤慎吾17才**)……【**影**：こういうのをひとり芝居というのだ。**影**：ひどい芝居だ!!**影**：ちがうよ！ひとり芝居!!**編**：なにひとりでやってるの？】

```
560 FOR I=$C001 TO $C006:POKE R+I,0:NEXT :GOTO 160
570 FOR I=1 TO 4:COLOR I,0,1:LOCATE W,6:PRINT B$
580 SOUND I*10+100,4:NEXT
590 COLOR 7,0,1:LOCATE W,6:PRINT C$:W=99
600 GM=GM-1:IF GM<1 THEN 620
610 GOSUB 730:GOTO 160
620 IF HS<SC THEN HS=SC:GOSUB 710:GOTO 650
630 FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO 10
640 SOUND 1100-J*55,10:NEXT J:NEXT I:GOTO 670
650 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 10
660 SOUND 1100+J*55,10:NEXT J:NEXT I
670 COLOR 7,1,0:LOCATE 0,23:PRINT " ﾏﾀﾔﾙｶ? (Y/N) ";
680 PICK L:IF L=$79 THEN 140
690 IF L=$6E THEN COLOR 7,0,0:CLS:TEMPO 109:POKE 0,$40:END
700 GOTO 680
710 COLOR 6,0,0:LOCATE 0,0:PRINT "HI";HS
720 COLOR 5,0,0:LOCATE 11,0:PRINT "SCR";SC:RETURN
730 COLOR 6,2,0:LOCATE 31-GM*2,22:PRINT E$
740 X=14:COLOR 4,0,1:LOCATE X,6:PRINT L$:E=1:RETURN
750 D=0:F=19:E=1:GD=12:T=210-G*10:W=99
760 COLOR 7,0,1:CLS:RESTORE 1260:GOSUB 1120:GOSUB 710
770 COLOR 7,0,0:LOCATE 22,0:PRINT "TIME";T
780 COLOR 6,2,0:FOR I=7 TO 22
790 LOCATE 0,I:PRINT GG$:NEXT
800 COLOR 2,6:LOCATE 0,22:PRINT MID$(STR$(G),2)
810 FOR I=1 TO 2:FOR J=9 TO 19 STEP 2
820 P(I,J)=(I-1)*14+2+INT(RND(1)*7)
830 COLOR INT(RND(1)*7+1),0,1:LOCATE P(I,J),J
840 IF RND(1)>.5 THEN PRINT "3456789":GOTO 860
850 PRINT "9876543"
860 NEXT J:NEXT I
870 COLOR 2,6,1:FOR I=GM TO 1 STEP -1
880 LOCATE 31-I*2,22:PRINT D$:NEXT I
890 FOR I=0 TO 3:SOUND 440,10:GOSUB 720:NEXT
900 SOUND 880,50:GOSUB 730:RETURN
910 W$(1)="/ ":W$(3)=CHR$(29)+" /"
920 GG$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":REM 31ｺﾏ
930 FOR I=1 TO 4:READ Z:Y(I)=Z:NEXT
940 DATA 5,4,5,6
950 READ Z$:IF Z$<>"ff" THEN B$=B$+CHR$(VAL("$"+Z$)):GOTO 950
960 READ Z$:IF Z$<>"ff" THEN C$=C$+CHR$(VAL("$"+Z$)):GOTO 960
970 READ Z$:IF Z$<>"ff" THEN J$(1)=J$(1)+CHR$(VAL("$"+Z$)):GOTO 970
980 READ Z$:IF Z$<>"ff" THEN J$(2)=J$(2)+CHR$(VAL("$"+Z$)):GOTO 980
990 READ Z$:IF Z$<>"ff" THEN D$=D$+CHR$(VAL("$"+Z$)):GOTO 990
1000 READ Z$:IF Z$<>"ff" THEN E$=E$+CHR$(VAL("$"+Z$)):GOTO 1000
1010 READ Z$:IF Z$<>"ff" THEN L$=L$+CHR$(VAL("$"+Z$)):GOTO 1010
1020 READ Z$:IF Z$<>"ff" THEN R$=R$+CHR$(VAL("$"+Z$)):GOTO 1020
1030 DATA 1d,31,31,31,1e,1d,1d,1d,31,31,31,ff
1040 DATA 1d,20,20,20,1e,1d,1d,1d,20,20,20,ff
1050 DATA 1e,1d,20,29,2a,1f,1d,1d,1d,20,2b,2c,1f,1d,1d,1d,20,20,20,ff
1060 DATA 1d,20,2b,2c,1e,1d,1d,1d,20,29,2a,1e,1d,1d,1d,20,20,20,ff
1070 DATA 2e,28,1e,1d,1d,25,26,ff
1080 DATA 8c,8c,1e,1d,1d,8c,8c,ff
1090 DATA 27,28,20,1e,1d,1d,1d,25,26,20,ff
1100 DATA 1d,1d,20,23,24,1e,1d,1d,1d,20,21,22,ff
1110 FOR I=$C000 TO $C08F:READ Z$:POKE I,VAL("$"+Z$):NEXT
1120 FOR I=$C098 TO $C0CF:POKE I,0:NEXT
1130 REM
1140 FOR I=$C099 TO $C09E:READ Z$:POKE I,VAL("$"+Z$):NEXT
1150 RETURN
1160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1170 DATA 07,0f,1c,3d,2c,5f,2f,5f,c0,e0,90,b8,98,f8,f8,c0
1180 DATA bf,bf,9f,0f,0f,10,1c,1c,db,db,ee,df,8e,84,ee,e4
1190 DATA 03,07,09,1d,19,1f,1f,03,e0,f0,38,bc,34,fa,f4,fa
1200 DATA db,db,77,fb,71,21,77,27,fd,fd,f9,f0,f0,08,38,38
1210 DATA 07,0f,19,3b,3f,38,77,5f,c0,e0,30,b8,f8,38,dc,f4
1220 DATA 5f,ff,ef,07,28,38,18,00,f4,fe,ee,c0,28,38,30,00
1230 DATA f8,e4,e4,c0,80,80,e0,e0,1f,2f,27,03,01,01,07,07
1240 DATA 38,7c,92,ba,92,fe,fe,aa,6c,6c,38,7c,38,10,38,10
1250 DATA 20,02,90,02,08,82,20,08,bd,7e,db,db,7e,c3
1260 DATA 3c,7a,fd,fd,7a,3c
1270 COLOR 7,2,0:PRINT SPC(4);"***  ｽﾘｰ ﾓﾝｽﾀｰ   ***";SPC(8)
1280 COLOR 7,0:PRINT :PRINT "REM-1:ｼｮｳｽﾙｷｰ"
1290 PRINT :PRINT TAB(4);"ｼﾞｬﾝﾌﾟ---┐";SPC(9);"ﾄﾞﾘﾙﾐｻｲﾙ"
1300 PRINT TAB(12);"【↑】"
1310 PRINT TAB(4);"ﾋﾀﾞﾘ【←】ｶｰｿﾙ【→】ﾐｷﾞ   【SPACE】"
1320 PRINT :PRINT "REM-2:ｷｬﾗｸﾀｰ"
1330 COLOR ,,1:LOCATE 4,10:PRINT L$
1340 LOCATE 6,11:PRINT "/"
1350 LOCATE 7,12:PRINT "3"
1360 LOCATE 8,13:PRINT "0"
1370 COLOR ,,0:LOCATE 8,10:PRINT "ｶﾞｰﾄﾞﾓﾝｽﾀｰ"
1380 LOCATE 10,11:PRINT "ﾎﾞﾑﾓﾝｽﾀｰ"
1390 LOCATE 11,12:PRINT "ﾊﾞｯﾄﾞﾓﾝｽﾀｰ"
1400 LOCATE 12,13:PRINT "ﾄﾞﾘﾙﾐｻｲﾙ"
1410 PRINT :PRINT "REM-3:ｱｿﾋﾞｶﾀ"
1420 PRINT TAB(4);"ｱﾅﾀﾊ ｶﾞｰﾄﾞﾓﾝｽﾀｰﾃﾞｽ｡ ｼﾞﾒﾝﾉﾅｶ"
1430 PRINT TAB(4);"ﾉ ﾊﾞｯﾄﾞﾓﾝｽﾀｰｦ ﾄﾞﾘﾙﾐｻｲﾙﾃﾞ ﾔｯ"
1440 PRINT TAB(4);"ﾂｹﾃｸﾀﾞｻｲ｡ ﾎﾞﾑﾓﾝｽﾀｰﾊ ｼﾞｬﾝﾌﾟ "
1450 PRINT TAB(4);"ﾃﾞ ﾆｹﾞﾃｸﾀﾞｻｲ｡ "
1460 COLOR 7;1,0:LOCATE 0,22:PRINT SPC(4);"ｽﾀｰﾄ【S】ｷｰ";SPC(18)
1470 PICK L:IF L<>$73 THEN 1470
1480 RETURN
```


★僕はあまり頭がよくありません。でも影さんにはかなわないや。(福岡県北九州市・**大田岳幸13才**)……【**影**：アリガトサン！まったく最近の子供たちは私をバカにしてよろこんでるようだ？？**編**：根が正直だからネ！】

JR-200用

RAND 8B ／ダウン・ダウン



山屋　光伸

RND　8B

198×年，遺伝子の組み変えによって作られた恐怖の生物RND　8Bは，作った本人に似ているためチイウユと名付けられた。しかし，その生物は生まれた時に見た人間を追いかけ，食べてしまうのだ！

遊びかた

カーソル移動キーを使って，ブロックにぶつからないようにハートをどんどん食べまわってください。なお，8Bが上にあがる時にトゲを落としていきます。これをふまないように，ハートを8個とると1面クリアです。

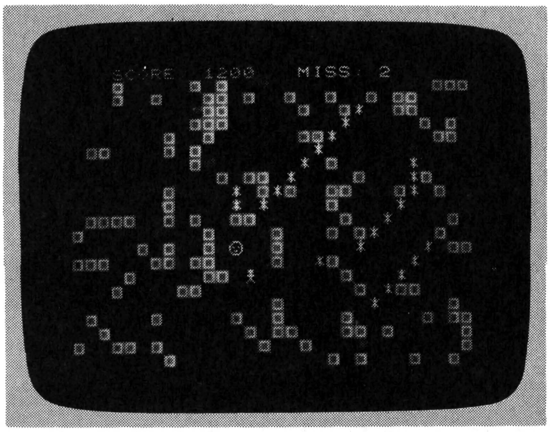
改　造

30行の……＝０ＴＯ50の50を多くすると，ブロックがふえます。200行のＭ＝５の５を少なくすると，その数だけのＭＩＳＳで終わります。350〜380行の〝　〟のところに＊を入れると，トゲが多く落とされます。８Ｂが速すぎると思ったら，150行のＢの値を大きくすると遅くなります。

RND　8Bのプログラム・リスト

```
10 POKE 0,0:POKE $CA00,0:COLOR 7,0:CLS:S=0:M=0:D=0:GOSUB 250
30 FOR Q=0 TO 50:COLOR 5,1:W=INT(RND(1)*30)+1:E=INT(RND(1)*21)+1:LOCATE W,E
40 PRINT "□":SOUND 400,1:NEXT:FOR Q=0 TO 10:W=INT(RND(1)*30)+1:E=INT(RND(1)*22)
50 COLOR 2,0:LOCATE W,E:PRINT "♥":SOUND 300,1:NEXT:COLOR 7
60 PICK Q:LOCATE C,V:PRINT "☺":IF Q<>0 THEN LOCATE Z,X:PRINT " "
70 COLOR 6:LOCATE 4,0:PRINT "SCORE:";S:IF Q=28 THEN Z=Z+1:IF Z=31 THEN Z=30
80 COLOR 7:LOCATE 18,0:PRINT "MISS:";M:IF Q=29 THEN Z=Z-1:IF Z=0 THEN Z=1
90 IF Q=30 THEN X=X-1:IF X=0 THEN X=1
100 IF Q=31 THEN X=X+1:IF X=23 THEN X=22
110 A=PEEK($C100+Z+X*32):LOCATE Z,X:PRINT "웃"
120 IF A=$DB THEN SOUND 300,20:SOUND 2600,10:M=M+1:GOSUB 250
130 IF A=$82 THEN SOUND 400,10:SOUND 1500,5:S=S+10:D=D+1
140 IF D=8 THEN S=S+500:SOUND 400,15:SOUND 350,20:D=0:GOSUB 250:GOTO 30
150 B=B+1:IF B=5 THEN GOSUB 350:B=0
190 IF A=$8B OR A=$2A THEN SOUND 200,20:SOUND 3000,20:M=M+1:GOSUB 250
200 IF M=5 THEN 220
210 GOTO 60
220 E=1:FOR Q=0 TO 31 STEP 4:FOR W=1 TO 23:COLOR E:LOCATE Q,W:PRINT "■■■■";
230 E=E+1:IF E=7 THEN E=1
240 NEXT :NEXT:COLOR 1,7:LOCATE 6,9:PRINT " G A M E  O V E R "
241 LOCATE 6,20:COLOR 6,1:PRINT " HIT [RETURN] KEY":PICK E:IF E=13 THEN 10
242 GOTO 241
250 LOCATE Z,X:PRINT " ":LOCATE C,V:PRINT " ":Z=15:X=22:C=1:V=1:RETURN
350 IF Z<C THEN C=C-1:LOCATE C+1,V:PRINT " "
360 IF Z>C THEN C=C+1:LOCATE C-1,V:PRINT " "
370 IF X<V THEN V=V-1:LOCATE C,V+1:PRINT "*"
380 IF X>V THEN V=V+1:LOCATE C,V-1:PRINT " "
390 RETURN
```

★母が〝カネカエセゲーム〟に熱中して食事のしたくをしてくれません。どうしたらいいのでしょ？（北海道・山形朋香14才）……【影：平和な家庭だ。これからの日本はこうでなくちゃいかん！編：屈折した影さんの人生！】



▲《写真１》はやい！はやい！のゲームだ

CHECKER FLAG

編：ダウン・ダウンがこんなに短かいとは！

Dr.D：こんなに短かいと，ワシも文句を言えなくなるな。

編：ほんとに短かい！これなら，テープで入れるより手で入れた方が早いんではないかな。

影：よし，入れてみよう。（カチャカチャ）ピー！SYNTAX　ERROR

影：なんでいつもエラーばっかでるの？

ＪＲ－200：ワタシニハ　セキニン　アリマセン。

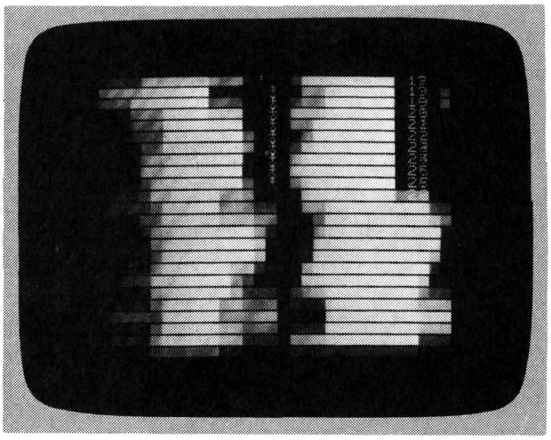
編：影さんのレベルに合った作品ですね！

ダウン・ダウン

1999年７月，恐怖の大王は予言どうり地球へやってきた。彼をやっつけるには，地下都市アングームアの国へ行き，リナカタ・マヤシニという物質をとってこなければならない。

遊びかたと改造

カーソル移動キーで左右に動き，地面にぶつからないように下へ降りてください。ゲームを難しくするには，４行のＳＯＵＮＤ　300，1をとってください。



▶《写真１》わずか６行のプログラム。ホント？

ダウン・ダウンのプログラム・リスト

```
1 POKE $CA00,0:COLOR 6,0:CLS:Z=14:REM By ﾔﾏﾔ ﾐﾂﾉﾌﾞ"
2 W=INT(RND(1)*5)+12 :Q=INT(RND(1)*7):LOCATE Z,10:PRINT "*":IF A=29 THEN Z=Z-1
3 LOCATE Q,23:PRINT "[redacted]   ";:LOCATE W,23:PRINT "    [redacted]"
4 SOUND 300,1:C=PEEK($C100+Z+10*32):PICK A:IF A=28 THEN Z=Z+1
5 IF C=$97 THEN COLOR 1,7:LOCATE 5,10:PRINT "G A M E O V E R";T:SOUND 500,20:END
6 LOCATE 26,10:PRINT T+1:T=T+1:GOTO 2
```


〈ＪＲパソコンクラブからのご案内〉

発足以来，約３か月が経過致しましたが，予想以上の反響で会員数も400名を超えありがたいことと思っております。しかしいまの状況下ではクラブの運営が正常にできなくなりましたので，このほど会員の皆様の要望に十分お応えできるように新会社を設立致しました。ナショナルよりＪＲ機種が発表されて３年になりますが，プログラム，マニュアル等の提供が満足にできておりませんでした。今回の新会社の設立により，ＪＲパソコンに関するすべての「ソフトとハード」を揃えることができ，皆様に提供することが可能となりました。またクラブ会員募集も全国規模の展開とし，より充実したクラブに発展させてまいりますので，よろしくお願い致します。

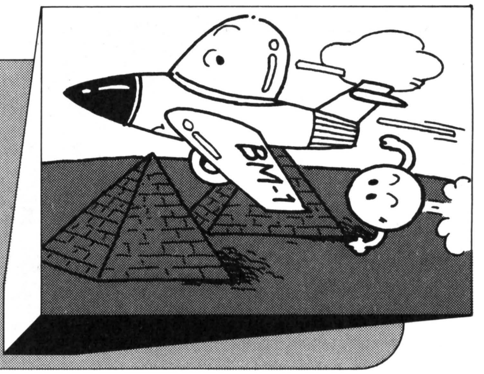
なお担当者は変更ありませんので，ＪＲについてのご質問，ご要望をお待ちしています。

新社名＝SEIEI CO. LTD
ＪＲパソコンクラブ事務局
住所＝名古屋市中川区小本一丁目18番18号
中京ナショナル家電販売内
電話番号＝052（363）3913

★父と母は月賦でマイコンを買い，ため息をついています。「ふうふ」（夫婦）（千葉県柏市・**中富　仁15才**……【**編**：グハハ!!**影**：人の不幸を笑うでない！**編**：どうして？**影**：サラリーローンはコワイのだ!!ほんと!!】

M5(ソード)(BASIC-G)用
ゲームパソコンM5(タカラ)

セミウス



OSHIKUN

BASIC－Gを手に入れて約1か月，そろそろ何か作ろうかと思い立ち，構想1日，制作2日にしてでき上がったBASIC－Gの作品です。内容は単純ですが，動きも色もまずまずのできですので，ここに発表します。

内容

森と海の国マゼンダ国に単身とび込んだあなたは，レッド戦闘機をあやつり，シアン・ビームでブラック・ボールを破壊しながら，その攻撃を避け，イエロー弾でマゼンダ基地を破壊します。

遊びかた

レッド戦闘機の移動は[↑][←][↓][→]の各カーソル移動キーです。シアン・ビームは左の[SHIFT]キーで，イエロー弾は[Z]キーで発射します。イエロー弾がうまくマゼンダ基地に当たると爆発しますが，命中の度合いによってその破壊度が違い，微壊で100点，半壊で200点，全壊で300点が加点されます。

ブラック・ボールを1個破壊すると10点ですが，レッド戦闘機がこれにぶつかるとやられてしまい，5機やられるとゲーム・オーバーです。再ゲームをしたいときは，左右の[SHIFT]キーを同時に押してください。

プログラムについて

BASIC－Gには特殊な命令が多数あり，スプライト機能はその横綱格です。60分の1秒単位で割り込み処理をしスプライトを移動させるMOVE命令もその一つで，今回はこれを多用しました（ブラック・ボール，シアン・ビーム，イエロー弾はこの方法で動かしています）。

キー入力はすべてINP関数を用いているので，各々の動作は独立しています。

画面は色の指定が簡単なGIモードを使っています。CHR－&00(何も書かれていない状態）に森を，CHR－&20（SPACE）に海を定義して，PRINT CURSOR（X，Y)；“[SP]”とすることにより，Y行のX桁から左は海に，それより右は森となり，これを下スクロールで動かしています。といっても，海だろうが山だろうがゲームには何の関係もありません。単に見栄えのためにやっているだけです。

基地や基地の爆発は，VPOKEで描いています。これは，上記したようにPRINT CURSORを使うとそこから左がSPACEで埋まってしまうためです。

改良についてですが，一つには効果音があります。今回はPLAY文を多用していますが，SG命令と割り込み処理を駆使してもっとリアルな音を出してください。それと画面をG2モードにすると，もっと美しいバックが出来ると思います。メモリもたっぷり残っているので，デモを作るのもいいでしょう。

CHECKER FLAG

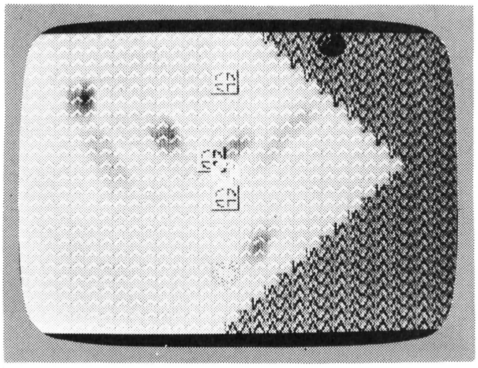
Dr.D：ふ～む，M5のプログラムはいつ見ても動きがカワイイな。それに，キャラクタも簡単に組めるしな。

編：どこかで見たようなゲームですけど，どうですか？

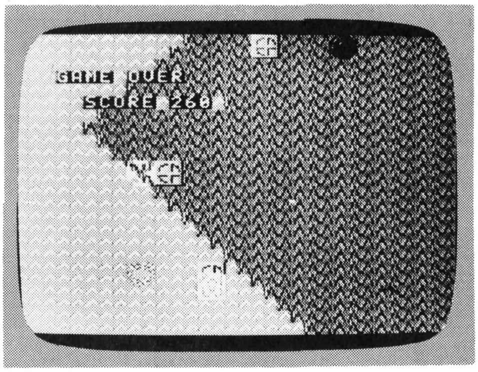
Dr.D：画面写真で見る限りではアッと思わせるところもあるが，プログラムそのものは単純なものだ。グラフィックがキレイだから，その点ではM5はトクダだな。

影：できればオリジナル・アイデアで勝負してほしかったな。アイデアのない人は，私のBBコーナー（毎月やりたいけど読者の反応がない!! どうなってんの？）を読んでくれたまえ。

★目がかゆかったので手でこすったら手にキンカンがついていた。シミル～。(北海道函館市・和田　忍14才)……
【**影**：これがベーマガとどう関係があるんだ？**編**：思わず手が出ててその内容に目がシミタということ。】



◀《写真1》写真ではボヤケてるが、ブラック・ボールが勢いよく飛んでいる



◀《写真2》おしまい。絵はキレイだな！

セミウスのプログラム・リスト

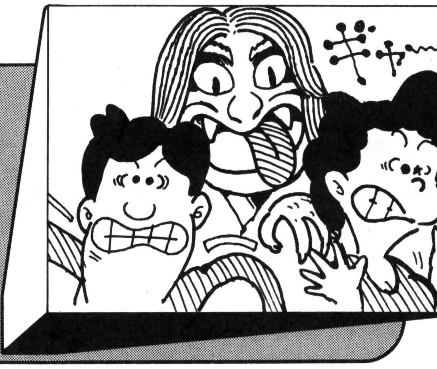
```
10 print "USL":gosub 230
20 S=0:K=5:X=120:Y=144:W=1:F=5:V=0:sg 3,6,9:gosub 590
30 loc 3 to 0,191:move 3 to 10,191:N=&381F
40 O=rnd(7)+4:Z=rnd(4)/4:if status(O)=0 then loc O to rnd(25
5),Z*208-16:move O to rnd(255),192-Z*192,rnd(1)+1+Z
50 if inp(62)=32 and X>36 then X=X-8 else if inp(62)=64 and
X<200 then X=X+8
60 V=V+1:if V=4 then V=0:F=F+W:print "■";cursor(F,0);" ";:if
 F=4 or F=27 then W=-W
70 if rnd(40)=0 then J=rnd(25)+&3803:vpoke J,&FC:vpoke J+1,&
FE:vpoke J+32,&FD:vpoke J+33,&FF
80 if inp(62)=4 and Y>80 then Y=Y-8 else if inp(61)=32 and Y
<176 then Y=Y+8
90 loc 0 to X,Y:loc 12 to X,Y-64:for A=1 to 2
100 if status(A)=0 and inp(56)=4 then loc A to X,Y-A*12:move
 A step 0,-16
110 if status(3)=0 then erase 3:if vpeek(N)>&EF then gosub 2
20 N=&381F else N=&381F else goto 130
120 if inp(60)=1 then loc 3 to X,Y:move 3 to X,Y-64,2:N=&370
0+X/8+Y/8*32:play,"fed+dc+cc-"
130 U=coinc(A,4,11):if U>3 then play "dc+dc+d":erase U:erase
 A:S=S+10
140 next
150 if coinc(0,4,11)<4 then goto 40
160 stchr "014a55166b1f8fff" to 0
170 stchr "5f2f972b4e3b1702" to 1
180 stchr "a8a4deadd4e9fafd" to 2
190 stchr "f7fae5faac3248a0" to 3
200 sg 3,6,15:sleep 2:K=K-1:if K=0 then goto 570
210 gosub 230:sg 3,7,9:goto 40
220 play,,"cdecdecde":S=S+(3-(vpeek(N)-&FB)/2)*100:vpoke N,&
E0:vpoke N+1,&E2:vpoke N+32,&E1:vpoke N+33,&E3:return
230 vpoke &3B80,&12:vpoke &3B84,&4F:vpoke &3B9F,&D1:vpoke &3
B9C,&6B
240 stchr "1010282844448282" to 0,1
250 stchr "fff7ebddbfffffff" to &20,1
260 stchr "0103030746e4e4ef" to 0
270 stchr "ffffc7c7cfdffbf3" to 1
280 stchr "80c0c0e062272 7f7" to 2
290 stchr "fffe3e3f3fbdfcf" to 3
300 stchr "03020203f09090f0" to 4
310 stchr "03020203f09090f0" to 5
320 stchr "c04040c00f09090f" to 6
330 stchr "c04040c00f09090f" to 7
340 stchr "0718306147ccc989" to 16
350 stchr "9fffff7f7f3f1f07" to 17
360 stchr "e0f8fcfefeffffff" to 18
370 stchr "fffffffefefcf8e0" to 19
380 for A=4 to 11:scod A,16:scol A,1:next
390 stchr "0f0f0101c1c0c0f8" to 48
400 stchr "f8c0c0c101010f0f" to 49
410 stchr "f0f010101303031f" to 50
420 stchr "1f030313101 0f0f0" to 51
430 scod 12,48:scol 12,15
440 stchr "387cf1e3c7640002" to &E0,1
450 stchr "22232371707c1e00" to &E1,1
460 stchr "00049ecee6240c40" to &E2,1
470 stchr "40ccc6870f6f3e00" to &E3,1
480 stchr "fffff9e7dfdfdfff" to &FC,1
490 stchr "ffc1dfefe7f9ff00" to &FD,1
500 stchr "fefe9ea6b6babafe" to &FE,1
510 stchr "fe82bebebebefe00" to &FF,1
520 stchr "010307070707070f" to &E0
530 stchr "1f3f3f3f3f393121" to &E1
540 stchr "80c0e0e0e0e0e0f0" to &E2
550 stchr "f8fcfcfcfc9c8c84" to &E3
560 scod 0,0:scol 0,6:scod 1,4:scol 1,7:scod 2,4:scol 2,7:sc
od 3,&E0:scol 3,11:mag 2:return
570 print cursor(3,3);"GAME OVER";cursor(5,5);"SCORE";S
580 sg 3,7,0:if inp(56)=12 then goto 10 else goto 580
590 play "o7","o5","o3"
600 play "l32","l16","l16"
610 play "s1","s4","s1":return
```

★ニチイのおもちゃ売場でMAXMACHINEが9800円!!君はこの状態をどう思う？（奈良県五條市・I♥PC）……【影：①安い！②ウソだろう！③そんなもんさ！④どうでもいいや。さてどれでしょう！編：①と②。】

M5(BASIC-Ⅰ)用

みどりさん今いくよ

明石　真人



Dr. Dの秘密研究所へ迷い込んだみどりさんが，助けを求めています。そこでみどりさんを救出するために，影さんが煙突から研究所へ忍び込みました。研究所の中ではDr. Dの発明したロボットがうろついていて，影さんをつかまえると外へほうり出します。ロボットが止まっているときは，ロボットの前を通り過ぎても大丈夫です。影さんを動かして，制限時間内にみどりさんを助け出してください。影さんがんばれ!!

◎遊びかた

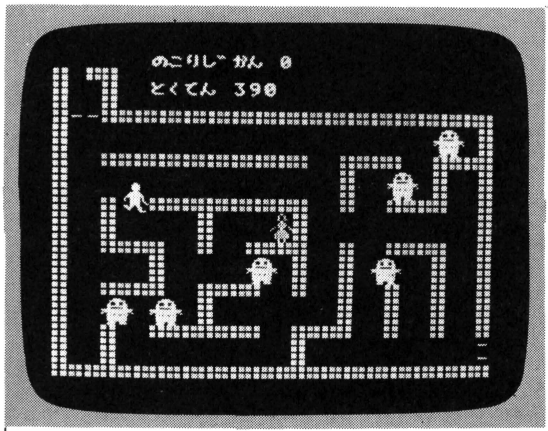
⇧⇩⇨⇦キーで動かします。

1歩進むと……………………………………………5点
みどりさんに会えると………………………… 200点
ロボットの前を通過すると…………………… 500点
ロボットにつかまると ……………………… －100点

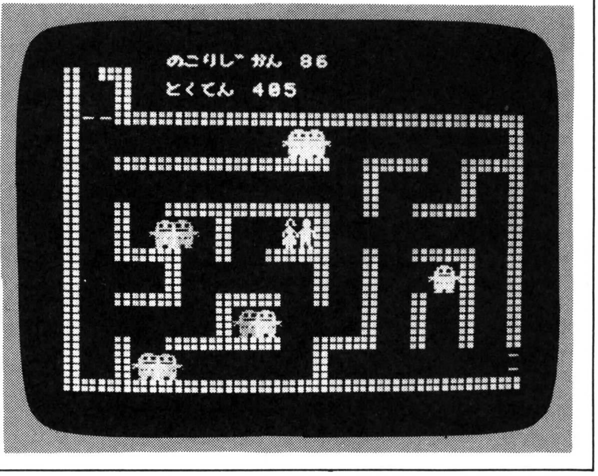
みどりさんを連れて右下の出口を出ると，残り時間の20倍の得点がもらえます。ゲーム再開はⓎキーを押してください。

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームは，追いかけのパターンによるものだが，キャラのウマサが目立ってるな。
編：追いかけにしては，ロボットの動きがランダムのようですけど。
Dr.D：そうだな。ロボットの動きは230～310行なんだが，たしかにランダムに動かしてるのが250行でわかる。
編：つかまったかどうかの判定はどこですか？
Dr.D：290行で判定して，700行へとぶ。ここがそうだ。
影：アルゴリズムは，とてもカーンタン！　でもキャラが楽しいからいいね。
編：今度は，動きを早めてほしいですね。



◀《写真1》左上からスタート！　スタコラスタコラ



▶《写真2》♡♡♡みごとカップルに!!

★友人XはM5のことをMARK5の略とかんちがいしている。(愛知県名古屋市・川又敏之11才)……【**編**：マシンのネーミングにはどのメーカーも苦労してるようです。**影**：その点ベーマガは苦労しなかったね！】

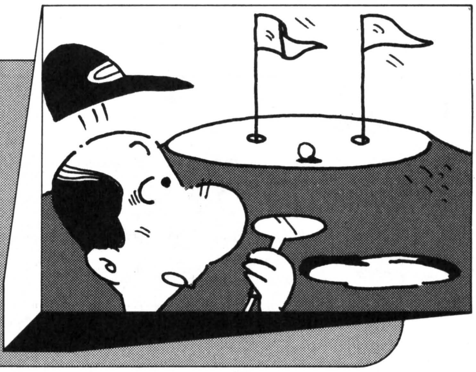
みどりさん今いくよのプログラム・リスト

```
10 dim X(5),Y(5):view:print "█▌":for I=0 to 18:print cursor(
2,4+I);"█";tab(29);"█":next:print cursor(2,1);"█ ██"
20 print cursor(3,4);"--";rpt$(24,"█");cursor(5,7);"██████████
█████ ████ ████"
30 print cursor(5,10);"█ ██████████ █ ████":cursor(5,13);
"████ █ ████ █ ████"
40 print cursor(5,16);"████ ████ █ █ █ █":cursor(5,19);
"█ ███████ ████ █ █";cursor(3,22);rpt$(26,"█")
50 for I=0 to 1:print cursor(2,2+I);"█ █"
60 print cursor(20,8+I);"█     █";cursor(5,11+I);"█     █
 █";cursor(8,14+I);"█     █ █   █"
70 print cursor(11,17+I);"█";tab(20);"█ █ █";cursor(5,20+I
);"█";tab(17);"█";tab(29);"-":next
100 mag 2:for I=1 to 3:stchr "eeeeee00eeeeee00" to &80,I:stc
hr "6060606060606060" to &80,I+3:next
110 for I=0 to 23:read CH$:stchr CH$ to I:next
120 data 000101010003070f,13130303 1b0e0400,c0e0e0e0c0e0f0f8,
e8e8e4e26030301c
130 data 060f0f0f060f3fcf,8f0f0f0f0e0c080c,000000000004c8f0,
80808080c0c04060
140 data 00030f09191f18ff,7f9f151f1f1f0e1e,00c0f09098f818ff,
fef9a8f8f8f87078
150 data 0000000100000102,0408010303030000,609090 9860f0f8f4,
62f1f8fcfcfc9090
160 data 0304048c433f0707,03070f1f1f1f0404,008080c408f08080,
0080c0c0e0e08080
170 data 1824246610387cba,99bd7cfefefe2828,183c3c3c183c7efd,
7d7d7c7c6c6c4466
200 for I=0 to 5:let X(I)=I/2*72+48:let Y(I)=(I mod 2)*72+64
210 scod I+1,8:scol I+1,5:next:let T=300:let V=0
220 let XX=24:let YY=16:scol 0,&0A:scol 7,&0C:loc 7 to 120,8
8:let K=2
230 scod 0,K+2
240 scod 7,K+14:let K=-K:loc 0 to XX,YY:for I=0 to 5:let C=X
(I):let D=Y(I)
250 let E=rnd(3):if E<2 then goto 270
260 let F=32:if E=2 then let C=C-8:let E=0:goto 280 else let
 C=C+8:let E=1:goto 280
270 let F=1:if E=0 then let D=D-8:let E=0 else let D=D+8:let
 E=32
280 let E=D*4+C/8+&3800+E:let S=vpeek(E):if(S=128)+(vpeek(E+
F)=128)+(S=45)then goto 300
290 let X(I)=C:let Y(I)=D:loc I+1 to C,D:if(abs(C-XX)<9)*(ab
s(D-YY)<9)then goto 700
300 if abs(X(I)-XX)+abs(Y(I)-YY)=0 then let V=V+500:print "G
"
310 next:gosub 800:if T<1 then goto 600
400 let T=T-1:let S=peek(&702B):let C=XX:let D=YY:if S=54 th
en let C=C-8:let E=0:let F=32
410 if S=55 then let C=C+8:let E=1:let F=32
420 if S=51 then let D=D-8:let E=0:let F=1
430 if S=46 then let D=D+8:let E=32:let F=1
440 if(C=XX)*(D=YY)then goto 240
450 let E=D*4+C/8+&3800+E:if(vpeek(E)=128)+(vpeek(E+F)=128)t
hen goto 240
460 let XX=C:let YY=D:let V=V+5:if K=0 then goto 500
470 if(XX<>112)+(YY<>88)then goto 230 else let K=0:scod 0,20
:scol 0,3:loc 7 to-80,-80:let V=V+200:print "G":goto 240
500 if XX<248 then goto 240 else:scol 0,&0D:let V=V+T*20:pri
nt "G":gosub 800
600 print cursor(20,0);"また゛やる?(Y)":let S=peek(&702B):if S=22
 then goto 200 else goto 600
700 let V=V-100:for I=0 to 255:out &20,I:next:goto 220
800 print cursor(8,0);"のこりし゛かん▩";T;cursor(8,2);"とくてん";V;"▩";
:return
```


★8月号P.122の中辻君！ではマイコンの本を食べて便秘になるとつまらない話でなくくだらない話になるんでしょうか？(長崎市・**柴田克己12才**)……**【影：便秘にはなりません。プログラムだけにビービー‼失礼！】**

MAX MACHINE用

GOLFゲーム



山口 宏一郎

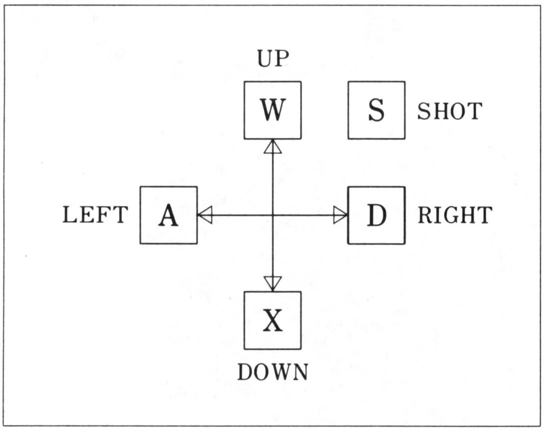
●遊びかた

MZ用のゴルフゲームが昔ありましたね。それと同じ手順でやればいいのですが，知らない人もいると思いますので書きます。

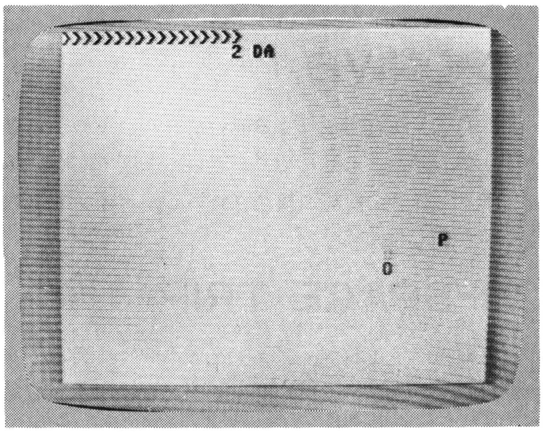
1　方向を決めます(ななめは打てません)。

2　方向キーを押すと，力が画面上部に表示されます。タイミングよく，SHOTのキーを押してください。力の数だけボールが飛びます。

3　“P”の位置にぴったりつく（CUP　IN）まで，1～2を繰り返してください。



《第1図》操作方法



《写真1》コロコロリ，意外に難しい！

GOLFゲームのプログラム・リスト

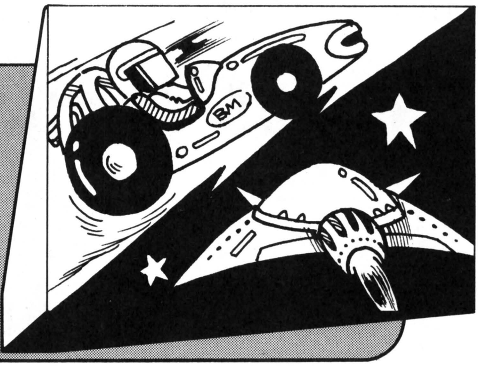
```
10 V=1024:X=925:R=INT(640*RND(1)):P=0
20 P=P+1:PRINT"[CLR]"TAB(15)P"DA":POKEV+R,1
6
30 POKEV+X,15:A=0:T=0:Z=62:S=1:Q=-30
40 GETG$:IFG$=""THEN40
50 IFG$="A"THENA=-1
60 IFG$="D"THENA=1
70 IFG$="W"THENA=-40
80 IFG$="X"THENA=40
90 POKEV+T,Z:GETG$:IFG$="S"THEN120
100 T=T+S:IFT<1ORT>38THENS=S*-1:Z=Z+Q:Q=
Q*-1
110 GOTO90
120 FORJ=1TOT:POKEV+X,32:X=X+A:POKEV+X,1
5:FORC=0TO50:NEXTC,J
130 IFR<>XTHEN20
140 PRINTTAB(16)"CUP IN"
```

★もしもこの世にマイコンがなかったら，編さんたち4人はどうなるのでしょう…？(神奈川県保土ヶ谷市・**鈴木妥**)……【**編**：Dr.といっしょに月刊ゲート・ボールを出してるでしょう。**編集長**：それは私のアイデアだぞ。】

MULTI 8用

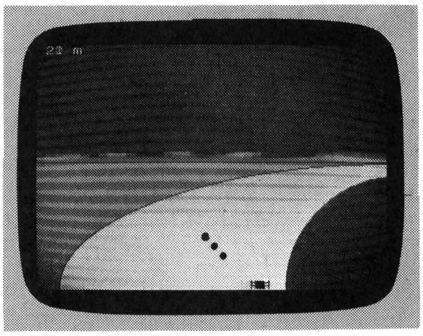
移植版
3D-DRIVE/3D-SPACE TRIP

埼玉県人



MULTI 8のユーザーのみなさん！ いまだに作品が届きませんよ!! カッコイイ作品を作ろうなどと考えてないで，まずは移植でもと気楽にやってみてはいかがですか？ というわけで，みなさんの先頭をきってワタクシめが移植作品を作っちゃいました。

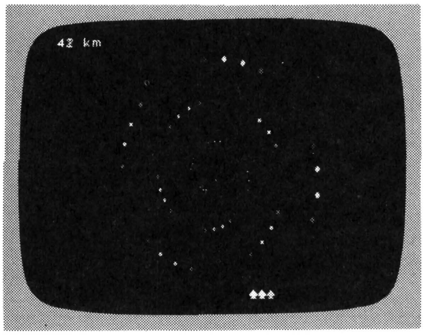
この作品は，ベーマガ4月号 104ページの森 巧尚さんのプログラムの移植です。



▶《写真1》どうです、3次元に見えるでしょ？

3D-DRIVE

道の向こうからやってくる赤いボールにぶつからないように，どんどん進んでください。1 3で左右に移動します。背景の街並の横スクロールがポイントです。さすが森さんの作品だ!!



◀《写真2》このリスト、この画面！ ウソみたい!!

3D-SPACE TRIP

3機編隊の宇宙船が，ブラック・ホールに突入！ いん石にやられないように進んでください。1 3で左右に移動。3機やられると，ゲーム・オーバーです。クルクル回わる画面に，目を回わさないようにネ！

CHECKER FLAG

編：このゲームは，森くんの作品の移植版です。コンパクトにまとめられたプログラムですから，PC−8001とMULTI 8の違いがよくわかると思います。

Dr.D：埼玉君の作品のほうは，POKE文を使わずに処理してるところがオモシロイ。いかに速く動かすかがPOINTだが，この短かさならどちらも差はないようだ。

影：3次元の表現がグー。

3D−DRIVEのプログラム・リスト

```
0 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
20 DEFINT A-Z:LINE(0,96)-(639,96),4
30 CIRCLE (639,199),200,4:CIRCLE (639,199),600,4,,,.17:PAINT (0,97),6,4:PAINT (6
39,100),6,4:PAINT (639,98),7,4:FOR I=1 TO 40:A$=A$+CHR$(128+RND(1)*7):NEXT:COLOR
 =(0,1)
40 Z=0:X=10:A=36:B=11:BEEP:CLS 1
50 A$=RIGHT$(A$,39):A$=A$+CHR$(128+RND(1)*7):COLOR 5:LOCATE 0,11:PRINT A$;
60 LOCATE A,B:PRINT " ":B=B+1:A=A-SGN(A-X-2)*2-INT(RND(1)*4):COLOR 2:IF B=24 THE
N IF A=X+1 OR A=X+2 OR A=X+33THEN GOTO 100 ELSE LOCATE A,B:PRINT" ";:A=36:B=11 E
LSE LOCATE A,B:PRINT"●";
70 I=INP(0):X=X-(I=49)*(X>3)+(I=51)*(X<23):COLOR 3:LOCATE X,24:PRINT" ■■ ";
80 COLOR 7:Z=Z+1:PRINT CHR$(11);Z;"m"
90 BEEP 1:BEEP 0:GOTO 50
100 FOR I=1 TO 20:FOR J=135 TO 128 STEP -1:LOCATE A,B:PRINT CHR$(J);:BEEP 1:BEEP
 0:NEXT J,I:LOCATE 9,6:PRINT"**** GAME OVER ****";SPC(65);"PUSH [S] KEY"
120 K$=INKEY$:IF K$="s" OR K$="S" THEN 40 ELSE 120
```

3D−SPACE TRIPのプログラム・リスト

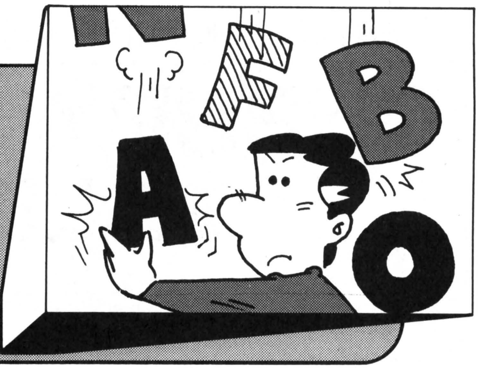
```
1 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
2 R=1:FOR Z=0 TO 20 STEP .2:R=R+1:X=COS(Z)*R*2+300:Y=SIN(Z)*R+105:CIRCLE(X,Y),R/
24,C:PAINT (X,Y),C,C:C=(C MOD 7)+1:NEXT
3 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:C=1:Z=0
4 X=15:A=20:B=12:BEEP:CLS 1:S$=" ♠♠♠ "
5 FOR N=1 TO 3
6 COLOR=(C,0):C=(C MOD 7)+1:COLOR=(C,5)
7 LOCATE A,B:PRINT" ":B=B+1:A=A-SGN(A-X-2)+INT(RND(1)*3)-1:COLOR 2:IF B=24 THEN
IF A-X+1>0 THEN IF MID$(S$,A-X+1,1)="♠" THEN GOTO 12 ELSE A=15:B=12:ELSE A=15:B=
12: ELSE LOCATE A,B:PRINT "*";
8 I=INP(0):X=X-(I=49)*(X>5)+(I=51)*(X<25):COLOR 7:LOCATE X,24:PRINT S$;:Z=Z+1
9 COLOR 6:PRINT CHR$(11);Z;"km";:GOTO 6
12 FOR I=135 TO 128 STEP -1:LOCATE A,B:PRINT CHR$(I);:BEEP 1:BEEP 0:FOR J=1 TO 1
0:NEXT J,I:MID$(S$,A-X+1)=" ":B=12:NEXT
14 FOR I=0 TO 20:FOR J=1 TO 7:COLOR=(J,2):COLOR=(J,0):BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I
15 COLOR=(C,5):LOCATE 9,5:PRINT"**** GAME OVER ****";SPC(65);"PUSH [S] KEY"
16 K$=INKEY$:IF K$="S" OR K$="s" THEN 3 ELSE 16
```


★あーっ，画面がスクロールする!!（石川県金沢市・**大串康彦13才**）……【**編**：影さんはスクロール画面を見ておもわずモニタをさかさにしてました。**影**：なに言うか！編君はそれを見ておもわずさか立ちしただろ！】

MZ-80K/C/E/1200/700(SP-5030)用

FALLING BASIC

ルーキー



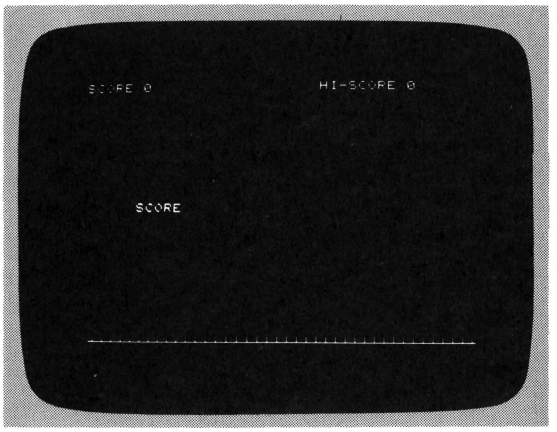
タイプ練習のために作ったプログラムですが，かなりおもしろいゲームになりました。約20行の短かいプログラムですが，私の自信作です。

あそびかた

RUNすると，イントロダクションの後，BASICのコマンド，ステートメント，関数などが降ってきます。これらが下へ落ちてしまわないうちに，文字に対応するキーを押してください（例：RUNという字が降ってきたら[R][U][N]と押す）。

つまらなそうに見えるかもしれませんが，サウンドもありけっこう熱中しますよ。VERIFYやRESTOREなど，なかなか手ごわい相手です。ときどきUFOも降ってきます。これを撃つと，ボーナスです。がんばってください。

何か一つ落ちるとゲーム・オーバーで，そのときにはマイコニストにとって大変おそろしい画面になります。



《写真1》タイム・トライアルですゾ!!

CHECKER FLAG

編：こんなもんでどうでしょうか。
Dr.D：どれ，いいんでないかな。
影：これもまた，ずいぶんとリストが短かいね。
Dr.D：プログラムの内容よりも，アイデアの良さをほめてあげたいな。アイデアは，キー・タイプの練習プログラムだろ。
編：そうですね。決して難しい作品ではありません。にもかかわらず，オモシロイ!!
影：だれもいままでに作ってこなかったのが不思議なくらい!
編：前に一度，バグをビームでやっつけるなんてのがあったと思うけど。
Dr.D：この手の作品は，まだまだ改良ができるぞ。キー・タイプ練習のゲームのことだがね。

MZ-1200/700

FALLING BASICのプログラム・リスト

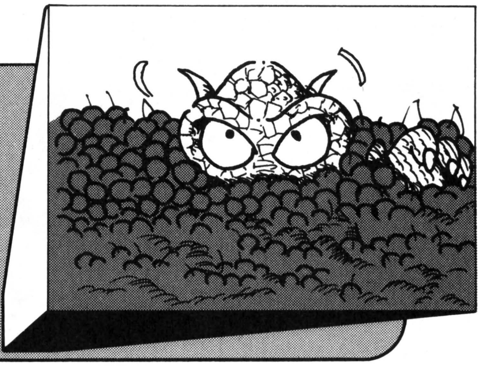
```
10 DIM C$(52):FORI=0TO52:READC$(I):NEXT:T=4514:TEMPO5
20 IFS>HTHENH=S
30 S=0:PRINT"▩SCORE";S;SPC(17);"HI-SCORE";H:FORI=0TO39:POKE54208+I,31:NEXT
40 FORI=1TO4:POKET,I:FORJ=255TO1STEP-3:POKE4513,J:USR(68):NEXTJ,I
50 R=INT(RND(1)*53):X=INT(RND(1)*33):Y=1:J=1:K=1:POKET,1:Z=LEN(C$(R))
60 CURSORX,Y:PRINTC$(R);:POKE4513,J:GETF$:IFF$=""GOTO80
70 IFF$=MID$(C$(R),K,1)THENUSR(62):K=K+1:S=S+10:IFK=Z+1GOTO100
80 CURSORX,Y:PRINTSPC(Z);:J=J+3:Y=Y+1:IFY=24THENCURSORX,Y:PRINTC$(R);:GOTO120
90 CURSOR5,0:PRINTS;:USR(68):GOTO60
100 CURSORX,Y:FORI=1TOZ:PRINT"*";:NEXT:FORI=100TO0STEP-5:POKET,I:USR(68):NEXT
110 IFR=52THENFORI=1TO7:MUSIC"‾A0R":NEXT:S=S+90
115 GOTO50
120 FORI=1TO255:POKET,I:USR(68):NEXT:PRINT"▩▩":FORI=1TO70
130 PRINT"SYNTAX ERROR ";:NEXT:FORI=11TO16:CURSOR11,I:PRINTSPC(18):NEXT
140 CURSOR12,12:PRINT"G A M E  O V E R":PRINTTAB(15);"▩TRY AGAIN?":USR(71)
150 GETF$:IFF$="Y"GOTO20
160 GOTO150
170 DATA LOAD,SAVE,VERIFY,CLR,RUN,LIST,NEW,CONT,BYE,GOTO,GOSUB,RETURN,RESTORE
180 DATA MUSIC,TEMPO,SET,RESET,INPUT,GET,PRINT,CURSOR,TAB,,SPC,DIM,STOP,END,REM
190 DATA LIMIT,PEEK,POKE,USR,LEN,ASC,VAL,ABS,SGN,INT,SIN,COS,TAN,SQR,EXP,LOG
200 DATA RND,FOR,TO,NEXT,STEP,READ,IF,THEN,DATA,▲
```

★**Dr.D**：しまった，M5をこわしちゃった。そうだ影君のせいに……おーい影君!**影**：はい今行きます。(愛知県碧南市・**石川洋徳13才**)……【**影**：なんですか?**Dr.D**：M5を修理してくれんか?**影**：ハイ!ガチャガチャ!!】

MZ-80K/C/E/1200/700(SP-5030, S-BASIC)用

CHERRY ALIEN

間瀬　良紀



チェリーの大きらいなエイリアンに，上からチェリーを落としてエイリアンをつぶしてください。

★遊びかた

KEY（左はⒶ,右はⒹ,上はⓌ,下はⓍ）を使って，人間を操作します。人間は，はじめ一番下の左側のドアの中にいます。

チェリーの真上でⓈを押すと，真下にチェリーが落ちます。

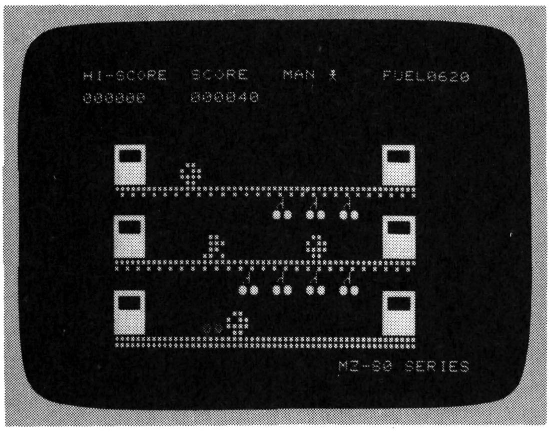
つぶれたエイリアンは，時間がたつと生き帰ります。しかし，つぶれたエイリアンの横でⓈを押すと，そのエイリアンは死に，別のエイリアンが生まれます。

ゲーム・オーバーは，人間がエイリアンにつかまるか，エネルギーが0になって3回死んだときです。

面クリアは，チェリーを全部落とすか，エイリアンを4匹殺したときです。

★スコアについて

チェリーを落とすと10点で，エイリアンをつぶすと50点，殺すと50点です。



《写真1》実行画面。チェリーが落ちたところ

CHECKER FLAG

Dr.D：いや，立派な作品だね！　よくここまでキャラクタを工夫して，プログラムを短かくまとめたもんだ。内容は，階段を利用した追いかけものでさほど珍しくはないが，間瀬君はプログラム経験が豊富じゃないのかな。

編：こんな作品を，だれもが作れるようになったらいいのにネ！

影：そのためにも，ベーマガでどしどし優秀作品を紹介しなくちゃいけないんだ。

編集長：そのとおりだ。影君の意見は編集部の意見を代表しているな。

神奈川県座間市　たかはし　はるみこ

どこか似ている……

千葉県市川市　パリン

★連日の暑さでＰ６が高熱を出してシャーシが変形してしまった。パソコンも日射病になるの？冬にはコタツのかわりに使おう！（山口県岩国市・**小諸忠芳28才**）……【**編**：カミナリの影響で壊れた例もあるんだよ。】

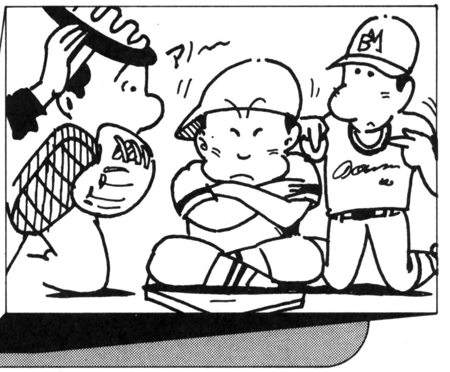
```
10 S=0:M=3:FU=10:AT=15
20 TEMPO7
30 X=7:Y=20:F=1000:CA=0:DH=0
40 V=53248:O=4514:C=0:CH=0
50 DIMAX(3),AY(3),E(3),Z(3),C1(2),C2(2),C3(2),C4(2)
55 FORI=1TO3:E(I)=0:Z(I)=0:NEXT
60 M$=CHR$(99)+CHR$(99)+CHR$(99)
65 D$="■■■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■":C$="ｨ ■■■●●"
70 FORI=1TO2:READC1(I),C2(I),C3(I),C4(I):NEXT
80 FORI=1TO3:AX(I)=INT(RND(1)*18)+9:NEXT
85 AY(1)=20:AY(2)=14:AY(3)=8
90 RESTORE
95 DATA254,245,246,253,250,253,254,249
100 PRINT"■";
110 PRINTTAB(2)+"HI-SCORE  SCORE   MAN "+LEFT$(M$,M)
120 CURSOR29,0:PRINT"FUEL":CURSOR25,24:PRINT"MZ-80 SERIES";
130 FORI=5TO31
140 POKEV+I+22*40,255:POKEV+I+16*40,247:POKEV+I+10*40,251:NEXT
150 CURSOR5,18:PRINTD$:CURSOR29,18:PRINTD$
160 CURSOR5,12:PRINTD$:CURSOR29,12:PRINTD$
170 CURSOR5,6:PRINTD$:CURSOR29,6:PRINTD$
180 FORI=10TO26STEP3
190 CURSORI,17:PRINTC$:CURSORI,11:PRINTC$:NEXT
200 FORI=1TO3:POKEV+AY(I)*40+AX(I),246:POKEV+AY(I)*40+(AX(I)+1),253
210 POKEV+(AY(I)+1)*40+AX(I),251:POKEV+(AY(I)+1)*40+(AX(I)+1),247
220 FORJ=1TO10:POKEO,J:USR(68):NEXT:USR(71):MUSIC"R5":NEXT
230 MUSIC"B9B5-D5-#C5-#C3B3#A5#A3#A3#A5#A3#A3B9B5"
240 CURSOR2,2:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(H),LEN(STR$(H))),6)
250 CURSOR12,2:PRINTRIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))),6)
260 CURSOR33,0:PRINTRIGHT$("000"+RIGHT$(STR$(F),LEN(STR$(F))),4)
270 F=F-FU:IFF<0GOTO1000
300 P=PEEK(V+(Y+1)*40+(X-1)):P1=PEEK(V+(Y+1)*40+(X+2))
320 FORI=1TO3:IF(X=AX(I))*(Y=AY(I))GOTO1000
330 IF(X+1=AX(I))*(Y=AY(I))+(X=AX(I)+1)*(Y=AY(I))GOTO1000
340 NEXT
350 GETA$:POKE17828,0
360 IF(A$="A")*(X>6)*(P<>62)GOSUB485:GOSUB460:X=X-1:C=1:G=-2
370 IF(A$="D")*(X<29)*(P1<>62)GOSUB490:GOSUB460:X=X+1:C=2:G=2
380 IF(A$="W")*(Y>8)THENIF(X<8)+(X>27)THEN Y=Y-6:GOSUB480
390 IF(A$="X")*(Y<20)THENIF(X<8)+(X>27)THENY=Y+6:GOSUB480
400 IFA$="S"GOSUB500
420 IF(X<8)+(X>27)GOTO700
430 POKEV+Y*40+X,C1(C):POKEV+Y*40+(X+1),C2(C)
440 POKEV+(Y+1)*40+X,C3(C):POKEV+(Y+1)*40+(X+1),C4(C)
450 GOTO700
460 IF(X<8)+(X>27)THENRETURN
470 CURSORX,Y:PRINT"  ■■■  ":RETURN
480 FORI=20TO2STEP-1:POKEO,I:USR(68):NEXT:USR(71):RETURN
485 IFX<8THENFORI=30TO10STEP-1:POKEO,I:USR(68):NEXT:USR(71):X=29
487 RETURN
490 IFX>27THENFORI=30TO10STEP-1:POKEO,I:USR(68):NEXT:USR(71):X=6
495 RETURN
500 IFPEEK(V+(Y+1)*40+(X+G))=62GOTO660
505 IFPEEK(V+(Y+3)*40+X)<>75THENRETURN
510 FORI=Y+3TOY+5:CURSORX,I:PRINT"  ■■■ｒｒ■■■●●"
520 IFPEEK(V+(I+3)*40+X)=246THENDH=1
530 FORJ=2TO5:POKEO,J:USR(68):USR(71):NEXT:NEXT
540 CH=CH+1:S=S+10:IFCH=12GOTO900
550 IFDH=1GOTO590
560 CURSORX,I:PRINT"  ■■■00"
570 FORJ=7TO2STEP-1:POKEO,J:USR(68):NEXT:USR(71)
580 CURSORX,I+1:PRINT"    ":DH=0:RETURN
590 CURSORX,I:PRINT"  ■■■50":S=S+50:F=F+100
600 FORJ=10TO5STEP-1:POKEO,J:USR(68):MUSIC"_C1":NEXT:USR(71)
610 CURSORX,I+1:PRINT"__"
630 IFY=8THEN E(2)=1
640 IFY=14THEN E(1)=1
650 DH=0:RETURN
660 CURSORX+G,Y+1:PRINT"50":S=S+50:F=F+100
665 IFY=20THEN L=1
670 IFY=14THEN L=2
675 E(L)=0:Z(L)=0:AX(L)=INT(RND(1)*18)+9
680 CURSORX+G,Y+1:PRINT"  "
685 FORJ=20TO5STEP-1:POKEO,J:USR(68):MUSIC"_A0":NEXT:USR(71)
690 CA=CA+1:IFCA=4GOTO900
695 RETURN
700 FORI=1TO3
710 IFE(I)=1THENZ(I)=Z(I)+1
715 IFE(I)=1THENIFZ(I)>ATTHENE(I)=0:Z(I)=0
720 IFE(I)=1GOTO820
725 IFINT(RND(1)*10)<5GOTO750
730 IF(X<AX(I))*(Y=AY(I))GOSUB830:AX(I)=AX(I)-1:GOTO780
740 IF(X>AX(I))*(Y=AY(I))GOSUB830:AX(I)=AX(I)+1:GOTO780
750 ONINT(RND(1)*3)+1GOTO760,770,780
760 GOSUB830:AX(I)=AX(I)-1:GOTO780
770 GOSUB830:AX(I)=AX(I)+1
780 IFAX(I)=8 THENAX(I)=26
790 IFAX(I)=27THENAX(I)=9
800 POKEV+AY(I)*40+AX(I),246:POKEV+AY(I)*40+(AX(I)+1),253
810 POKEV+(AY(I)+1)*40+AX(I),251:POKEV+(AY(I)+1)*40+(AX(I)+1),247
820 NEXT:GOTO240
830 CURSORAX(I),AY(I):PRINT"  ■■■  ":RETURN
900 BO=INT(RND(1)*6)*100:S=S+BO
910 CURSOR14,12:PRINT"VERY GOOD!■■■■■■■■CLEAR■■■■■■■■BONUS";BO
920 FU=FU+5:AT=AT-5
940 FORI=1TO1000:NEXT
950 GOTO30
1000 M=M-1:CURSOR24,0:PRINTLEFT$(M$,M);" "
1010 MUSIC"F5RC5R2C5D7C7R7E7F7"
1020 IFM=0GOTO1100
1030 IF(X>7)*(X<28)GOSUB470
1040 X=7:Y=20:F=1000
1050 GOTO240
1100 CURSOR14,12:PRINT"GAME OVER■■■■■■■■■■REPLAY [Y]"
1110 IFS>HTHENH=S
1120 GETA$:IFA$="Y"GOTO10
1130 GOTO1120
```

MZ-1200/700

★震度４の地震で思わず僕のＸ１ちゃんを抱きしめてしまった。東海大地震が心配だよ！（神奈川県横浜市・ラブリーボーイ）……【影：大地震がきたら編君を抱きしめてあげるヨ！編：キモチワルー！震えが止まらん!!】

MZ-700(Hu-BASIC)用

デス・ベース



タイガン・マスク

ぷろろーぐ

あなたは，いままでなが〜いねむりについていた。目がさめて，ハッと気がついたらプログラムのチェックをしている間にひるねをしている影と，影の頭をベーマガでなぐろうとしている編集長が見えた。

ふと右の方を見ると，野球チームがうろうろ。あなたは，「よし！いっちょやるか！」てなかんじで仲間のチームをおくり出しました。あいてのチームはしゅくてき「クラッシャーズ」。新ルールで，「クラッシャーズ」をぶっころせ！！！

あそびかたと新ルール

スペースキーで打つだけです。新ルールは，

その①ヒットが出たら，その数の人数分でる

その②おし出すと，人数分死んで点になる

その③ストライク，ボールはナシ

その④6回ふってもあたらなかったらアウト

CHECKER FLAG

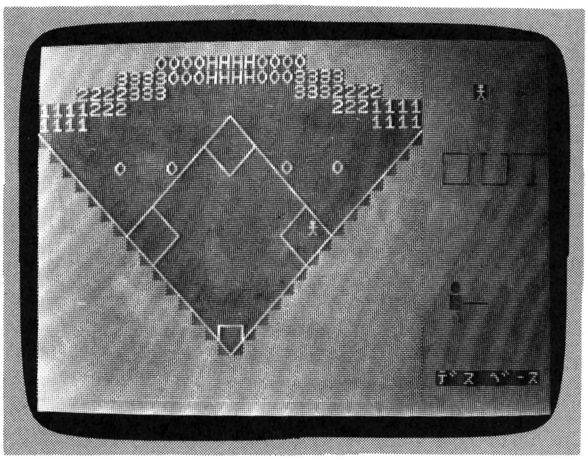
Dr.D：ほーっ，野球か！　アルゴリズムはどうかな？　なるほど単純だけに判定も早いな。

編：で，判定方法とは？

Dr.D：判定式らしきものがみあたらん！　つまり，いちかばちかの判定(？)で適当に決めてるようだ。これなら，プログラムもスッキリとまとまるわけだ。ハハハ！

編：それはほめ言葉，それともバカにしてるの？

Dr.D：ゲームは楽しけりゃそれでいいんじゃ!!

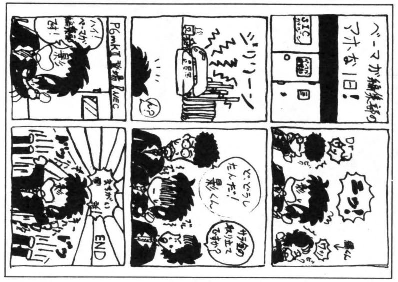


◀《写真1》カーン!!タイミングが勝負です

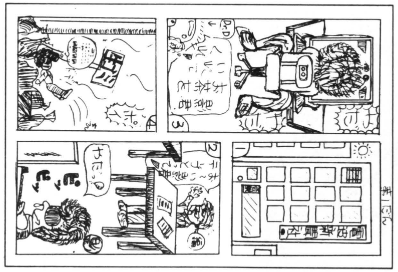
★編集部で一番頭がいいのは…？**影**：はいっ！**村上君**：では宿題をてつだってください。（北海道美唄市・**村上光治13才**）……【**影**：大人をバカにするもんでない!!**編**：単純だけにスグおこるのよネー。**影**：なんだそれ??】

デス・ベースのプログラム・リスト

```
10 REM▒▒▒▒▒▒DEATH BASE▒▒▒▒▒▒
20 DIM BTT$(5),RU$(4)
30 BTT$(0)="＼● ▓▓▓▓ ▩  ▓▓▓▓▓ ∩ "
40 BTT$(1)="＼● ▓▓▓▓ ▩  ▓▓▓▓▓ ル "
50 BTT$(2)=" ● ▓▓▓▓ ▩  ▓▓▓▓▓ ル＼"
60 BTT$(3)=" ● ▓▓▓▓ ▩——▓▓▓▓▓ ∩ "
70 BTT$(4)=" ●／▓▓▓▓ ▩  ▓▓▓▓▓ ∩ "
80 RU$(0)=" ＊▓▓▓  "
90 RU$(1)=" ＊▓▓▓＊ "
100 RU$(2)=" ＊▓▓▓＊＊"
110 RU$(3)="＊＊▓▓▓＊＊"
120 O$="┌─┐┌ ┐─┬─▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓| || | | ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓└─┘└─┘ ┴ "
130 C$="          ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓          ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓       "
140 KS$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":SP$="                                        "
150 RH$="┌─┐":R1$="／▓▓▓／▓▓＼▓＼":R2$="＼  ／▓▓▓▓＼／":R3$="＼▓＼▓▓／▓▓▓／"
160 COLOR 1,5:CLS
170 FOR TA=7 TO 32 STEP 9
180 FOR TB=0 TO 23
190 LOCATE TA,TB:PRINT"BASE BALL";
200 NEXT TB
210 NEXT TA
220 LOCATE0,10:PRINTSPC(120)
230 LOCATE13,11:PRINT" デ゛ ス  ベ゛ ー ス"
240 TEMPO 5:MUSIC"_C7_#C7_D9":COLOR 1,6
250 FOR CY=0 TO 24
260 FOR CX=0 TO 39
270 LOCATECX,CY:PRINT" ";
280 NEXT CX
290 NEXT CY
300 COLOR 4,5
310 FOR CY=0 TO 23
320 LOCATE0,CY:PRINT KS$;
330 NEXT CY
340 COLOR7,4
350 LIB=30
360 FOR LIN=0 TO 14
370 LIB=LIB-2
380 LOCATE LIN,LIN+6:PRINT"＼";LEFT$(SP$,LIB);"／";
390 NEXT LIN
400 REM ♥♥♥♥ハンテイ バ゛ン♥♥♥♥
410 LOCATE9,1:PRINT"OOOOHHHHOOOO";
420 LOCATE6,2:PRINT"3333OOOHHHHOOO3333";
430 LOCATE3,3:PRINT"2222333";SPC(10);"3332222";
440 LOCATE0,4:PRINT"1111222";SPC(16);"2221111";
450 LOCATE0,5:PRINT"1111";SPC(22);"1111";
460 LOCATE6,8:PRINT"O▓▓▓O▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓O▓▓▓O";
470 LIB=-2
480 FOR LIN=14 TO 7 STEP -1
490 LIB=LIB+2
500 LOCATE LIN,19-LIN:PRINT"／";LEFT$(SP$,LIB);"＼";
510 NEXT LIN
520 LOCATE9,11:PRINTR3$;
530 LOCATE13,7:PRINTR2$;
540 LOCATE20,11PRINTR1$;
550 LOCATE14,19:PRINTRH$;
560 TEMPO 7
570 LOCATE 34,3:PRINT"＊▓▓ ";
580 LOCATE 31,22:PRINT"デ゛ス ベ゛ース";
590 LOCATE 0,0:PRINT CHR$(15);
600 COLOR1,6:FOR LI=0 TO1000:NEXT LI
610 BAL=5:BAX=0:BO$=".":BAT=0:BAY=0
620 BAX=INT(RND(1)*3)
630 IF BAL=10 THEN BO$="●O◎"
640 IF BAL=15 THEN BO$="o"
650 LOCATE 33+BAX,BAL:PRINTBO$;
660 MUSIC "C0"
670 KE$=INKEY$
680 IF KE$=" " THEN BAT=1:PQ=PQ+1
690 BAY=BAY+BAT
700 IF BAY>3 THEN BAT=0:BAY=4
710 LOCATE 31,15:PRINT "    ";
720 LOCATE 31,16:PRINTBTT$(BAY);
730 LOCATE 33+BAX,BAL:PRINT" "
740 IF BAL=16 AND BAY=3 AND BAX<>2 THEN 780
750 IF BAL>19 THEN IF PQ>5 THEN 1210 ELSE 600
760 BAL=BAL+1
770 GOTO 620
780 COLOR7,4
790 BUY=19
800 BUX=14
810 FU=(RND(1)*3)-1
820 BUY=BUY-1
830 BUX=BUX+FU
840 IF BUX<0 THEN BUX=0
850 IF BUX>29 THEN BUX=29
860 CH$=CHARACTER$(BUX,BUY)
870 LOCATE BUX,BUY:PRINT"●";
880 IF CH$="1" THEN NI=0:GOTO970
890 IF CH$="2" THEN NI=1:GOTO970
900 IF CH$="3" THEN NI=2:GOTO970
910 IF CH$="H" THEN NI=3:GOTO970
920 IF CH$="O" THEN 1190
930 IF CH$="▒" THEN 1100
940 LOCATEBUX,BUY:PRINTCH$
950 MUSIC"‾#C0"
960 GOTO820
970 LOCATEBUX,BUY:PRINTCH$:PA$=RU$(NI)
980 P4R$=P3R$
990 P3R$=P2R$
1000 P2R$=P1R$
1010 P1R$=PA$
1020 LOCATE 8,12:PRINTP3R$
1030 LOCATE14,6:PRINTP2R$
1040 LOCATE20,12:PRINTP1R$
1050 IF P4R$=RU$(0) THEN SCO=SCO+1
1060 IF P4R$=RU$(1) THEN SCO=SCO+2
1070 IF P4R$=RU$(2) THEN SCO=SCO+3
1080 IF P4R$=RU$(3) THEN SCO=SCO+4
1090 PQ=0:GOTO600
1100 REM♥♥♥♥ファール♥♥♥♥
1110 FOR I=0 TO 10
1120 LOCATE13,4:PRINT"ファール";
1130 MUSIC"C2"
1140 LOCATE13,4:PRINT"    ";
1150 MUSIC"‾G3R2"
1160 NEXT I
1170 COLOR4,5:LOCATEBUX,BUY:PRINT"▒";
1180 GOTO 600
1190 REM♠♠♠♠OUT♠♠♠♠
1200 LOCATEBUX,BUY:PRINT"O";
1210 COLOR 1,6:LOCATE31,7:PRINTO$
1220 MUSIC"C5E5G5‾C8"
1230 LOCATE31,7:PRINTC$
1240 OU=OU+1
1250 IF OU>2 THEN 1270
1260 PQ=0:GOTO 600
1270 REM♦♦♦♦GAME OVER♦♦♦♦
1280 COLOR7,1:CLS
1290 LOCATE9,13:PRINT"      ♥GAMEOVER♥":MUSIC"‾C9"
1300 LOCATE9,13:PRINT"     ♠GAME  OVER♠":MUSIC"B9"
1310 LOCATE9,13:PRINT"    ♣GAM E  O VER♣":MUSIC"A9"
1320 LOCATE9,13:PRINT"   ♦GA M E  O V ER♦":MUSIC"G9"
1330 LOCATE9,13:PRINT" *G A M E  O V E R*":MUSIC"F9"
1340 LOCATE9,13:PRINT"♥ G A M E  O V E R ♥":MUSIC"E9D9C9"
1350 LOCATE14,15:PRINT"S●CORE";SCO;"テン◎"
1360 LOCATE9,17:PRINT" T●RY AGEIN ? (◎Y ●OR ◎N)"
1370 KE$=INKEY$
1380 IF KE$="Y" THEN RUN
1390 IF KE$="N" THEN CLS:END
1400 GOTO 1370
```



石川県加賀市　山下浩二



長野県松本市　真島　学

★忘れられた機種ＢＥＳＴ５…①パソピア②ＡＰＰＬＥII③ＰＣ−8001④ＦＭ８⑤ＶＩＣ−1001。(愛知県海部郡・我こそ1211)……【編：ベーマガだけは，そんなことのないよういっしょうけんめい努力しますからネ！】

MZ-80B/2000(G-RAM1)用(X1用システムソフトウェア・コンバータ使用可)

BUG REMOVE MAN

ウィングマン

ゲームの内容

画面にでているプログラムリスト中のバグを，ロボットを動かし，エイリアンにつかまらないようにしながら直すというゲームです。

ゲームのやりかた

⑧，②，④，⑥で上下左右にロボットを動かし，⊞と⊟でコード（英大文字，画面左上に表示）をアップ，ダウンさせます。直すものとコードが合ったら，直すところの下か上にロボットをもっていき，⑤のキーを押すとBUGが直ります。

その他

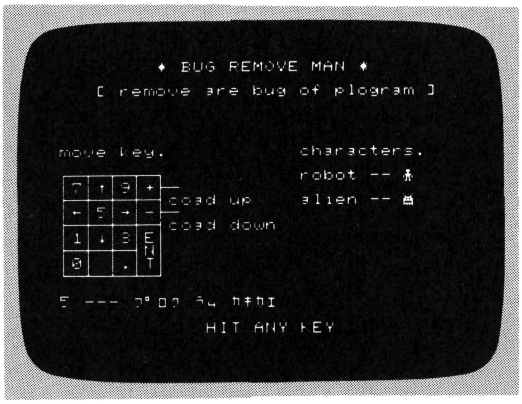
プログラム（ゲーム中の）中の英小文字（変数，ミュージック文など）は，バグではありません。それと（ ” ）が（ ^ ）に変わります。

CHECKER FLAG

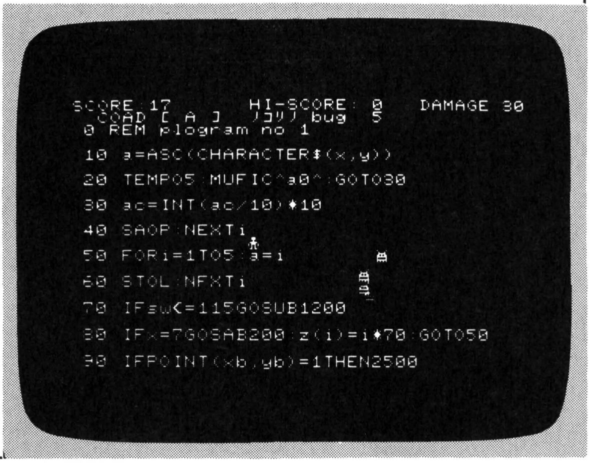
Dr.D：グッド・アイデア!!

影：むずかしいよ!

Dr.D：なんのためにこれまで特集をやってきたんだ!! このゲームに強くなれば，エラー・メッセージなんておちゃのこさいさいさ! さて，プログラムについてだが，エラーか所のチェックをDATA照合方式でやるとよかったな。そうすれば，いろんなパターンの問題が出せるようになるぞ。



◀《写真1》ゲームの説明



《写真2》エイリアンにつかまらないようにネ! ▶

★僕のP6は使っているとむちゃくちゃ熱くなる。だいじょうぶかな～？（岐阜県高山市・**上林 好** 17才）……

【**影**：熱くなってるのは君の方じゃないの？**編**：マイコンは熱に弱いんです。ファンを付けるといいですね。】

BUG REMOVE MANのプログラム・リスト

```
10 CONSOLEC40,N,S0,24:TEMPO7
20 DIMMP$(2),PR$(40),PG(50),EX(2),EY(2),BX(9),BY(9),B$(9):GRAPHI1,C,O1
30 GOSUB9000
50 GOSUB7000:SC=0:PG=0:DA=0:ME=1:RO=1:REM SHOKIKA
55 REM OPENING 2
60 PRINTCHR$(6):GRAPHC:FORI=1TO50:PG(I)=INT(RND(1)*40)+1
70 NEXT:PR$(0)="REM plogram no "+STR$(RO)
80 CURSOR0,0:PRINT"PRINT LIST !":MUSIC"A0R9":FORI=0TO49:PRINTI*10;" ";PR$(PG(I)
):MUSIC"A0R":NEXT:MUSIC"R5":PRINT"Ready":MUSIC"A0R5":PRINT"HIT ANY KEY"
150 GETG$:IFG$=""THEN150
155 REM GAMEN
160 GRAPHF:PRINTCHR$(6):CURSOR0,2:FORI=(ME-1)*10TOME*10-1:PRINTI*10;" ";PR$(PG(
I)):PRINT:NEXT
170 CURSOR0,0:PRINT"SCORE:";TAB(14);"HI-SCORE:";HI;TAB(28);"DAMAGE"
180 PRINTTAB(2);"COAD [    ]";TAB(14);"ノコリノ bug":II=RO+3:IFII>9THENII=9
200 EI=II:FORI=0TOII
210 XX=INT(RND(1)*38):YY=INT(RND(1)*22)+2:C=ASC(CHARACTER$(XX,YY)):P=INT(RND(1)
*25)+65
220 IF(C>64)*(C<91)*(C<>P)THENFORK=0TOII:IFBX(K)<>XXTHENNEXT:CURSORXX,YY:PRINTC
HR$(P):B$(I)=CHR$(C):BX(I)=XX:BY(I)=YY:NEXT:GOTO240
230 GOTO210
240 FORI=0TO319:BLINEI,0,I,199:NEXT
245 FORI=1TO5:POSITION304,184:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8):MUSIC"-A0R":POSITION
304,184:PATTERN-8,MP$(0):MUSIC"AR":NEXT:MUSIC"R7"
250 FORI=0TO2:EX(I)=INT(RND(1)*30)+4:EY(I)=INT(RND(1)*19)+3:POSITIONEX(I)*8,EY(
I)*8:PATTERN-8,TP$:MUSIC"A3R5":NEXT
260 X=38:Y=23:CO=65:II=II+1
295 REM MAIN LOOP (MAN)
300 POKE$952,0:GETG$:POKE$952,166
310 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8)
320 XX=-(G$="6")+(G$="4"):YY=-(G$="2")+(G$="8")
330 IF(X+XX=-1)+(X+XX=40)+(Y+YY=1)+(Y+YY=25)THENXX=0:YY=0
340 IFASC(CHARACTER$(X+XX,Y+YY))>32THENXX=0:YY=0
350 X=X+XX:Y=Y+YY:SC=SC-((XX<>0)+(YY<>0))
360 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,MP$(-(G$="4")-(G$="6")*2)
370 IFG$="+"THENCO=CO+1:MUSIC"A0":IFCO>90THENCO=65
380 IFG$="-"THENCO=CO-1:MUSIC"F0":IFCO<65THENCO=90
390 IFG$="5"GOSUB1000
400 CURSOR6,0:PRINTSTR$(SC):CURSOR35,0:PRINTSTR$(DA)
410 CURSOR9,1:PRINTCHR$(CO):CURSOR23,1:PRINTII
495 REM MAIN LOOP (ALIAN)
500 FORI=0TO2:POSITIONEX(I)*8,EY(I)*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8)
510 IFRND(1)>.7THEN600
515 REM PATTERN 1
520 EX(I)=EX(I)+((X<EX(I))-(X>EX(I)))*.5:EY(I)=EY(I)+((Y<EY(I))-(Y>EY(I)))*.5
540 IF(X=EX(I))*(Y=EY(I))THEN2000
550 POSITIONEX(I)*8,EY(I)*8:PATTERN-8,TP$:NEXT:GOTO300
595 REM PATTERN 2
600 RN=INT(RND(1)*4)+1
610 EX(I)=EX(I)-(RN=1)-(RN=3)+(RN=2)+(RN=4):EY(I)=EY(I)-(RN=2)-(RN=4)
630 EX(I)=EX(I)-(EX(I)<0)+(EX(I)>39):EY(I)=EY(I)-(EY(I)<2)+(EY(I)>22)
640 IFRND(1)>.07THEN540
650 IFASC(CHARACTER$(EX(I),EY(I)-1))<33THEN540
660 E=INT(RND(1)*EI):IF(BY(EE)<>0)THEN540
670 XX=INT(EX(I)):YY=INT(EY(I)-1):C=ASC(CHARACTER$(XX,YY)):P=INT(RND(1)*25)+65
680 IF(C>64)*(C<91)*(P<>C)THENFORG=0TOEI:IFYY<>BY(G)THENNEXT:MUSIC"-A0+DR3":CUR
SORXX,YY:PRINTCHR$(P):B$(E)=CHR$(C):BX(E)=XX:BY(E)=YY:MUSIC"+B0-C-D-E":II=II+1
690 GOTO540
995 REM BUG KAKIKAE
1000 FORI=0TO9
1010 IFX=BX(I)THENIF(Y-1=BY(I))+(Y+1=BY(I))THEN1050
1030 NEXT
1040 DA=DA+10:MUSIC"C0AGFED":IFDA<100THENRETURN:REM MACHIGAI
1045 GOTO3000
1050 IFB$(I)<>CHR$(CO)THEN1030
1055 REM SEIKAI
1060 MUSIC"C0DEFGAB+D+F+EG+CDG+C7":SC=SC+80
1070 CURSORBX(I),BY(I):PRINTCHR$(CO):II=II-1:BX(I)=0:BY(I)=0:IFII<>0THENRETURN
1075 REM メン クリアー
1080 IFME=5THEN1500
1090 CURSOR7,11:PRINTRO;"ラウンド.";ME;"メン クリアー !!"
1100 MUSIC"D3DBB5B3RAG#FD5-BRC3C5-B3CED3R9"
1110 CURSOR17,15:PRINT"BONUS 500 pts":SC=SC+500:ME=ME+1:MUSIC"A1R7"
1120 CURSOR17,17:PRINT"HIT ANY KEY":DA=DA-5:IFDA<0THENDA=0
1130 GETG$:IFG$=""THEN1130
1140 GOTO160
1495 REM ラウンド クリアー
1500 CURSOR10,11:PRINTRO;"ラウンド クリアー !!"
1510 MUSIC"B5B+C+D+D+CBAGGABBAARBB+C+D+D+CBAGGABAGGR
1520 CURSOR17,15:PRINT"BONUS 1000 pts":SC=SC+1000:ME=1:RO=RO+1
1530 MUSIC"A5ABGAB3+CB5GAB3+CB5AGAD"
1540 CURSOR17,17:PRINT"HIT ANY KEY":DA=DA-20:IFDA<0THENDA=0
1550 MUSIC"B7B5+C+D+D+CBAGGABAGG
1560 GETG$:IFG$=""THEN1560
1570 GOTO60
1995 REM エイリアンニ ヤラレタ
2000 DA=DA+30:IFDA>99THEN3000
2010 MUSIC"+C0-CC+CC-D-E-F-G-B-FD-E-FR7":POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$
(0),8)
2020 X=INT(RND(1)*37)+1:Y=(INT(RND(1)*10))*2+3
2030 FORI=1TO5:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,MP$(0):MUSIC"A3R":POSITIONX*8,Y*8:PATT
ERN-8,STRING$(CHR$(0),8):MUSIC"D3R":NEXT:GOTO300
2995 REM GAME OVER
3000 FORI=1TO10:LINEX*8+4,Y*8+4,RND(1)*319,RND(1)*180:MUSIC"A0R":NEXT:MUSIC"R9"
3020 FORI=1TO14:CURSOR12,13:PRINTLEFT$("* GAME  OVER *",I):MUSIC"A0R3":NEXT
3030 IFSC>HITHENPRINT:PRINTTAB(8);"your score is high":HI=SC
3040 PRINT:PRINTTAB(10);"try again Y/N ?"
3060 GETG$:IFG$="N"THENPRINTCHR$(6):GRAPHC:END
3070 IFG$="Y"THENGOTO50
3080 GOTO3060
6995 REM OPENING
7000 PRINTCHR$(6):GRAPHC:PRINTTAB(10);"* BUG REMOVE MAN *";CHR$(1)
7020 PRINTTAB(5);"[ remove are bug of plogram ]":CURSOR2,8:PRINT"move key.
7030 CURSOR2,10:PRINT"┌┬┬┬┬┐":PRINT"  |7|↑|9|+|":PRINT"  ├┼┼┼┼┤":PRINT"
|←|5|→|-|"
7040 PRINT"  ├┼┼┼┼┤":PRINT"  |1|↓|3|E|":PRINT"  ├┼┼┼┤N|":PRINT"  |0|  |.|T|
":PRINT"  └┴┴┴┴┘":CURSOR10,11:PRINT"├─":PRINTTAB(11);"coad up"
7060 PRINTTAB(10);"├─":PRINTTAB(11);"coad down":CURSOR2,20:PRINT"5 --- プログラム
カキカエ":CURSOR22,8:PRINT"characters."
7080 CURSOR22,10:PRINT"robot --":CURSOR22,12:PRINT"alien --":POSITION248,80:PAT
TERN-8,MP$(0):POSITION248,96:PATTERN-8,TP$:CURSOR14,22:PRINT"HIT ANY KEY"
7110 GETG$:IFG$=""THEN7110
7120 RETURN
8995 REM PATTERN DATA INPUT
9000 FORI=0TO2:FORJ=1TO8
9010 READA:MP$(I)=MP$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
9020 FORI=1TO8:READA:TP$=TP$+CHR$(A):NEXT
9030 FORI=1TO40:READA$:PR$(I)=A$:NEXT
9040 RETURN
10000 DATA 56,56,16,124,186,170,40,108,56,56,16,184,248,56,40,104,28,28,8,29,31
,28,20,22,130,68,124,214,254,130,254,170
10040 REM PLOGRAM DATA
10050 DATA"CURSOR10,8:PRINTa$;d$;z(i)","IFx=7GOSUB200:z(i)=i*70:GOTO50"
10060 DATA"a=ASC(CHARACTER$(x,y))","IF(a=1)*(d=7)THENPOKE$3866,10"
10070 DATA"MUSIC^a0bcdefgab+c+c+d^","NEXTi:GOTO320"
10080 DATA"z(i)=z(i)+3:a=a+1:GOTO500","POSITIONx,y:PATTERN-8,a$"
10090 DATA"CURSOR5,10:PRINTti$;","d=INT(RND(1)*8)+1","TEMPO5:MUSIC^a0^:GOTO30"
10100 DATA"READa:f(i)=a:NEXT","IFx>319THENx=319:GOTO1050
10110 DATA"FORi=1TO5:a=i","RESTORE100:POKE$952,0","GETg$:IFg$=^^THEN200"
10120 DATA"za=LEN(a$)+10","zb=ASC(h$)","CURSORcx,cy:PRINTCHR$(zb+12);"
10130 DATA"DATA1,1,3,3,7,4,6,10","ONaGOTO10,100,20,500,10"
10140 DATA"LIMIT$9000","PRINT^goto the shop !^","LINEx,y,x+100,y+10"
10150 DATA"STOP:NEXTi","a=PEEK(dd):GOSUB1200:GOTO10"
10160 DATA"MUSIC^a0dc^:RETURN","ac=10:db=10:gh=20:NEXT","IFgh=10THENgh=0:cx=5"
10170 DATA"PRINT^hit <cr> key^","FORt=1TOgh:GOSUB110"
10180 DATA"f(gh)=f(gh)+gh:NEXTt","xv=RND(1):IFzv>.5THEN13010"
10190 DATA"IFsw<=115GOSUB1200","s$=MID$(a$,1,5)"
10200 DATA"ac=INT(ac/10)*10","SETxb,yb:GOSUB200"
10210 DATA"xb=100:yb=50","IFPOINT(xb,yb)=1THEN2500","x=SIN(x*π)+xb:RETURN"
```

★僕のＰＢ-100はすごいぞ／８か月そのままにしておくと勝手にプログラミングしてくれる。もちろんまちがってるけどね。（福岡県山門郡・田島　厳14才）……【編：これもまた困りものですね。夏は暴走しやすいの／】

MZ80B/2000(G-RAM1)用(X1用システムソフトウェア・コンバータ使用可)

通りゃんせ

S. TANAKA

はじめに

マンホールマンを参考にして作ったゲームです。自分でもけっこうおもしろいと思っています。こった背景を作ってあります（？）ので，見てください。

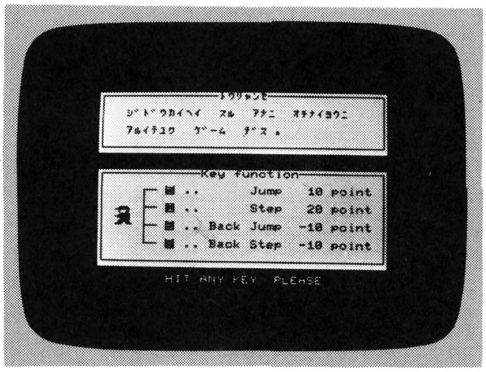
ゲームについて

ＲＵＮすると，ゲーム説明が必要かどうかが表示され，つぎにＨＩＴ　ＡＮＹ　ＫＥＹでスタートです。キー操作は，[1]―１歩前進[5]―ジャンプ前進[6]―ジャンプ後退[3]―１歩後退です。キー操作は適当に変えてください。240～270のＡ＄の内容を変えればできます。

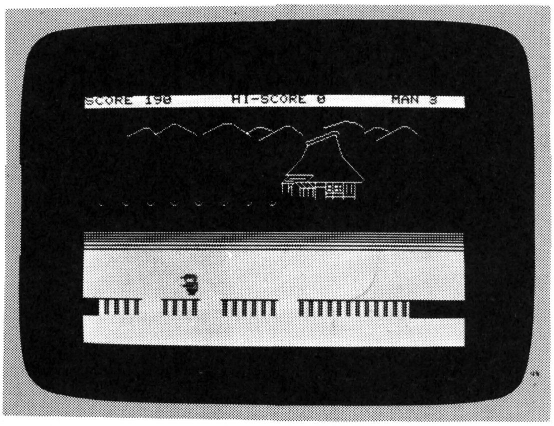
キーをうまく操作して，人間を画面右から左まで橋を渡してください。途中橋がランダムに開閉しますので，落ちないように気をつけて！ＳＣＯＲＥは前進＋20，ジャンプ＋10，後退－10で，橋を渡ることができれば＋500です。人間が３人落ちるとゲーム・オーバーです。高得点になるほど，橋の開閉は早くなります。これはＳＰの数値を変えると変わります。

CHECKER FLAG

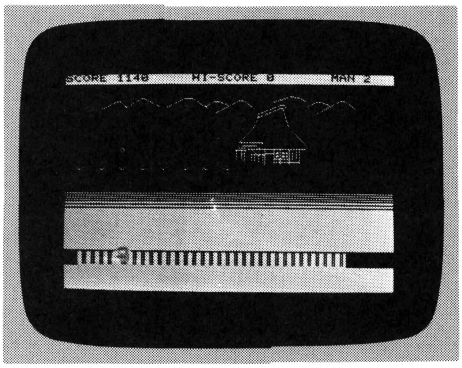
編：どうです，なかなか感じがでてるでしょ。
影：そうだね。あとは人間をもっと田舎風にして，モンペをはかしてオカッパ頭にすればいい。
編：ようするに，信州一ミソにでてくる女の子みたいんでしょ。
Dr.D：まあ，アイデアはいろいろとあるが，このゲームでは背景をグラフィックで凝ったところがウケたわけだな。その他，ストーリーはよくあるパターンのものだ。



◀《写真1》キーの説明



▲《写真2》ピョイ！　どうです，ウマイでしょ！



◀《写真3》ドスン!!　ははは，たまにはネ！

★犯人：影を返してほしかったら1万円もってこい!!編：さて仕事を続けるか。(神奈川県川崎市・小林栄治15才)……【影：ちょっと！編：なーに？影：そりゃないと思うけど。編：ええ，そんなことありっこないですよ！】

《第1表》 変数表

F(　)	橋表示用フラグ　表示－1
A(　)	橋のX座標
M(　)	人間の表示用フラグ　表示－1
MA	人間の数
SP	橋を消す確率
CU	カウント用
X	人間の位置
R	橋用乱数
SC	SCORE
HS	HI－SCORE
M0$	人間のキャラクタ
M1$	〃
M2$	〃

《第2表》 プログラムのしくみ

5～20	初期値1
35～90	サブルーチン集
150～170	初期値2
200～360	メイン
400～430	穴に落下
450～490	ゲーム・オーバー処理
1000～1045	キャラクタ読込み
1050～1130	背景表示
1200～1499	デモ
1500～1760	ゲーム説明

通りゃんせのプログラム・リスト

```
 4 REM◆──────────ｼｮｷﾁ 1──────────◆
 5 PRINTCHR$(6):CONSOLES0,24,C40
 8 TEMPO7:H$="╥╥":HH$="‖‖"
 10 DIMF(16),A(16),M(16):GOTO1000
 20 FORI=0TO16:A(I)=I*2:NEXT:SP=23:MA=3:SC=0:PRINTCHR$(6):GOTO150
 34 REM◆────────── Sub ﾙｰﾁﾝ──────────◆
 35 PRINTCHR$(5);"SCORE";SC;"  ";TAB(15);"HI-SCORE";HS;TAB(32);"MAN";MA:RETURN
 40 IFX<1THENX=1
 42 IFX>32THENX=32
 44 RETURN
 50 POSITIONA(X/2)*8,17*8:PATTERN-16,M1$:GOSUB90:POSITIONA(X/2)*8,17*8:PATTERN-1
6,M0$:RETURN
 60 POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-16,M1$:GOSUB90:POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-1
6,M0$:RETURN
 70 IFF(R)=1THEN80
 72 CURSORA(R),20:PRINTH$;:CURSORA(R),21:PRINTHH$;
 75 F(R)=1:RETURN
 80 CURSORA(R),20:PRINT"  ":CURSORA(R),21:PRINT"  "
 85 F(R)=0:RETURN
 90 FORT=0TO200:NEXT:RETURN
 149 REM◆──────────ｼｮｷﾁ 2──────────◆
 150 GOSUB35:FORI=0TO16:M(I)=0:NEXT
 160 FORI=0TO16:F(I)=1:CURSORA(I),20:PRINTH$:CURSORA(I),21:PRINTHH$:NEXT:CU=0:X=
32
 165 FORI=38TO32STEP-1:POSITIONI*8,18*8:PATTERN-16,M1$:MUSIC"+A0":GOSUB90:POSITI
ONI*8,18*8:PATTERN-16,M0$:MUSIC"+B0"
 166 GOSUB90
 167 POSITIONI*8,18*8:PATTERN-16,M2$:GOSUB90:POSITIONI*8,18*8:PATTERN-16,M0$:NEX
T
 170 POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-16,M1$:FORT=0TO1000:NEXTT:POSITIONA(X/2)*8,18
*8:PATTERN-16,M0$
 199 REM◆──────────ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ──────────◆
 200 IFCU/SP<>INT(CU/SP)THEN220
 210 R=INT(RND(1)*15)+1:GOSUB70
 220 CU=CU+1
 225 POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-16,M0$:M(X/2)=0
 230 GETA$
 240 IFA$="1"THENX=X-1:GOSUB60:X=X-1:SC=SC+20:MUSIC"+A0"
 250 IFA$="3"THENX=X+1:GOSUB60:X=X+1:SC=SC-10:MUSIC"D0"
 260 IFA$="5"THENX=X-2:GOSUB50:X=X-2:SC=SC+10:MUSIC"+B0"
 270 IFA$="6"THENX=X+2:GOSUB40:GOSUB50:X=X+2:SC=SC-10:MUSIC"C0"
 280 GOSUB40:IFX=1THENGOSUB60:SP=SP-4:SC=SC+500:MUSIC"DEFGAB+C+D+E+F+G+A+BR0":GO
TO350
 290 POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-16,M2$:M(X/2)=1
 300 IFF(X/2)<>M(X/2)THEN400
 310 GOSUB35:GOTO200
 350 IFSP<=3THENSP=3
 360 GOTO150
 399 REM ◆────── 1ﾆﾝ ｵｯｺﾁﾀ! ──────◆
 400 TEMPO5:MUSIC"C0D0C0D0C0D0C0D0EFGAB":TEMPO7:POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-16
,M0$:POSITIONA(X/2)*8,19*8:PATTERN-16,M1$:MA=MA-1:IFMA=<0THEN450
 410 POSITIONA(X/2)*8,19*8:PATTERN-16,M0$:GOSUB90
 420 POSITIONA(X/2)*8,20*8:PATTERN-16,M2$:GOSUB90
 430 POSITIONA(X/2)*8,20*8:PATTERN-16,M0$:GOSUB90:GOTO150
 449 REM ◆────── 3ﾆﾝ ｵｯｺﾁﾀ! ──────◆
 450 IFSC>HSTHENHS=SC:GOSUB35
 460 CONSOLER:CURSOR15,16:PRINT" GAME OVER ":CURSOR15,18:PRINT"TRY AGAIN Y?"
 470 GETA$:IFA$=""THEN460
 480 IFA$="Y"THENCONSOLEN:POSITIONA(X/2)*8,19*8:PATTERN-16,M0$:GOTO20
 490 PRINTCHR$(6);:GRAPHC:CONSOLEN:END
 999 REM ◆────── Character ──────◆
 1000 GRAPHO0,I1,C,O1
 1005 M0$=STRING$(CHR$(0),32)
```

★今月もでばぐコーナーがやってきました。変更か所はまず全OFのKAGE，影，かげを取る。次にPOKE&HD0AD，Dr.Dを100行に入れる。（神奈川県横須賀市・**植田兼一郎16才**）……**【影：これもバグじゃ！】**

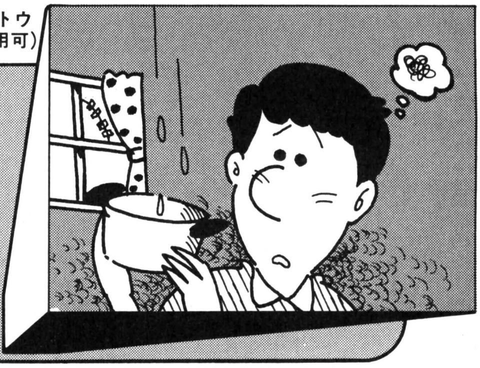
```
 1010 M1$=CHR$($0F)+CHR$($1F)+CHR$($FF)+CHR$($08)+CHR$($10)+CHR$($08)+CHR$($07)+
CHR$($0A)+CHR$($BF)+CHR$($3F)+CHR$($05)
 1015 M1$=M1$+CHR$($07)+CHR$($0F)+CHR$($1F)+CHR$($3E)+CHR$($FC)
 1020 M1$=M1$+CHR$($F0)+CHR$($F8)+CHR$($FC)+CHR$($18)+CHR$($38)+CHR$($10)+CHR$($
FC)+CHR$($AC)
 1025 M1$=M1$+CHR$($F4)+CHR$($EC)+CHR$($54)+CHR$($FC)+CHR$($FC)+CHR$($78)+CHR$($
3C)+CHR$($1F)
 1030 M2$=CHR$($0F)+CHR$($1F)+CHR$($FF)+CHR$($08)+CHR$($10)+CHR$($08)+CHR$($07)+
CHR$($0A)+CHR$($BF)+CHR$($3F)+CHR$($05)
 1035 M2$=M2$+CHR$($07)+CHR$($07)+CHR$($03)+CHR$($01)+CHR$($03)
 1040 M2$=M2$+CHR$($F0)+CHR$($F8)+CHR$($FC)+CHR$($18)+CHR$($38)+CHR$($10)+CHR$($
FC)+CHR$($AC)
 1045 M2$=M2$+CHR$($F4)+CHR$($EC)+CHR$($54)+CHR$($FC)+CHR$($FC)+CHR$($F8)+CHR$($
F0)+CHR$($F0)
 1047 GOSUB1500 :REM◆—Game information—◆
 1049 REM ◆———————— ﾊｲｹｲ (ｲｴ) ————————◆
 1050 FORI=10TO110:LINE0,I,319,I:NEXT:FORI=112TO118STEP2:LINE0,I,319,I:NEXT:FORI
=121TO125STEP3:LINE0,I,319,I:NEXT
 1060 BLINE184,37,205,29,210,29:RESET183,38:RESET184,39:RESET211,30:RESET211,31
 1065 BLINE184,40,179,51,166,64,189,64,185,69,186,70,231,70,233,68,214,48,209,32
,205,32,184,40
 1070 BLINE169,64,162,71,173,71:BLINE174,70,185,70,190,75:BLINE169,75,174,70,179
,75
 1075 BLINE169,67,183,67:BLINE166,69,172,69:BLINE179,71,182,74:BLINE183,71,186,7
4:BLINE179,75,190,75
 1080 FORI=72TO79:RESET163,I:RESET168,I:RESET171,I+2:RESET178,I+3:NEXT
 1085 FORI=76TO82:RESET181,I:RESET185,I:RESET189,I:NEXT:FORI=71TO84:RESET191,I:R
ESET200,I:RESET206,I:RESET215,I:RESET225,I:NEXT
 1090 FORI=206TO214:RESETI-15,74:RESETI,79:RESETI,82:RESETI+10,82:NEXT:FORI=201T
O205:RESETI,79:RESETI,82:NEXT
 1095 FORI=72TO79:RESET218,I:RESET222,I:NEXT
 1100 FORI=202TO204:RESETI,73:RESETI,74:RESETI,76:RESETI,77:RESETI+6,73:RESETI+6
,74:RESETI+6,76:RESETI+6,77:NEXT
 1105 FORI=212TO213:RESETI,73:RESETI,74:RESETI,76:RESETI,77:NEXT
 1109 REM ◆———————— ﾊｲｹｲ (ﾊﾅ) ————————◆
 1110 FORI=10TO160STEP20:RESETI+4,86:RESETI+1,87:RESETI+7,87:RESETI+2,88:RESETI+
6,88:RESETI+3,89:RESETI+4,89:RESETI+5,89:NEXT
 1114 REM ◆———————— ﾊｲｹｲ (ﾔﾏ) ————————◆
 1115 BLINE35,32,48,26,52,26,62,34:BLINE58,31,72,23,75,23,92,32:BLINE97,31,113,2
3,120,23,136,33
 1120 BLINE133,30,141,26,145,26,154,29:BLINE143,36,165,25,169,25,180,32:BLINE198
,26,215,21,220,22,224,22,233,27
 1125 BLINE233,30,241,26,245,26,254,29:BLINE243,36,265,25,269,25,280,32
 1130 Z$="    HIT ANY KEY    ﾄ ｳ ﾘ ｬ ﾝ ｾ          "
 1199 REM ◆————————— ﾃﾞﾓ ————————◆
 1200 FORI=0TO16:CURSORI*2,20:PRINTH$:CURSORI*2,21:PRINTHH$:NEXT
 1210 FORI=163TO176 :LINE0,I,12,I:LINE272,I,319,I:NEXT
 1220 TEMPO4:MUSIC"A5A1A1G3A3A1G1E3R3#A3#A1#A1+D3#A1A1#A1A1G1G1A3R3"
 1230 MUSIC"#A1#A1#A1#A1R1+D1#A1A1#A1A1G1G1A3R3F3R1F1A3F1E1F1E1D1D1E3R3"
 1240 MUSIC"F1F3F1A1A1F1E1F1E1D1D1E3R3":TEMPO7
 1250 FORI=1TO39:POSITION(39-I)*8,18*8:PATTERN-16,M1$:MUSIC"+#F0":GOSUB90:POSITI
ON(39-I)*8,18*8:PATTERN-16,M0$:MUSIC"+#G0"
 1260 GETA$:IFA$=""THENFORJ=0TO5:R9=RND(1):NEXTJ:GOTO1280
 1270 GOTO20
 1280 POSITION(39-I)*8,18*8:PATTERN-16,M2$:GOSUB90:POSITION(39-I)*8,18*8:PATTERN
-16,M0$:CURSOR39-I,19:PRINTRIGHT$(Z$,I)
 1290 NEXT
 1295 CURSOR0,19:PRINT"                                          ":GOTO1200
 1499 REM ◆———————— ｹﾞｰﾑ ｾﾂﾒｲ ————————◆
 1500 CURSOR5,10:PRINT"ｹﾞｰﾑﾉ  ｾﾂﾒｲｶﾞ  ﾋﾂﾖｳ  ﾃﾞｽｶ ｡ Y ?"
 1510 GETA$:IFA$=""THEN1510
 1520 IFA$="Y"THENPRINTCHR$(6):GOTO1550
 1530 RETURN
 1550 GRAPHF:CURSOR3,1:PRINT"┌───────────ﾄｳﾘｬﾝｾ───────────┐
 1560 FORI=2TO6:CURSOR3,I:PRINT"|                              |":NEXT
 1570 CURSOR3,7:PRINT"└──────────────────────────────┘
 1580 CURSOR6,3:PRINT"ｼﾞﾄﾞｳｶｲﾍｲ  ｽﾙ  ｱﾅﾆ  ｵﾁﾅｲﾖｳﾆ"
 1590 CURSOR6,5:PRINT"ｱﾙｲﾃﾕｸ  ｹﾞｰﾑ  ﾃﾞｽ ｡
 1600 CURSOR3,10:PRINT"┌─────────Key function─────────┐
 1610 FORI=11TO19:CURSOR3,I:PRINT"|                              |":NEXT
 1620 CURSOR3,20:PRINT"└──────────────────────────────┘
 1630 CURSOR8,12:PRINT"┌─ ■ ..      Jump   10 point
 1640 CURSOR8,13:PRINT"|
 1650 CURSOR8,14:PRINT"├─ ■ ..      Step   20 point
 1660 CURSOR8,15:PRINT"|
 1670 CURSOR8,16:PRINT"├─ ■ .. Back Jump  -10 point
 1680 CURSOR8,17:PRINT"|
 1690 CURSOR8,18:PRINT"└─ ■ .. Back Step  -10 point
 1700 FORI=8TO64:BLINE24,I,302,I:NEXT
 1710 FORI=80TO168:BLINE24,I,302,I:NEXT
 1720 POSITION40,115:PATTERN-16,M1$
 1730 CURSOR11,22:PRINT"HIT";CHR$(30);"ANY";CHR$(30);"KEY";CHR$(30);CHR$(30);"PL
EASE"
 1740 FORI=176TO183:BLINE88,I,239,I:NEXT
 1750 GETA$:IFA$=""THEN1750
 1760 GRAPHC:PRINTCHR$(6):RETURN
```


★9月号のぴゅう太用ヤキュウケンを見てぴゅう太を買ってしまった！(石川県金沢市・**マサエ命12才**)……**【編**：トミーさ～ん，聞いてますか？ぴゅう太が1台売れたよ。ベーマガのおかげで！**編集長**：答えは次号で！**】**

MZ-80B/2000(G-RAM1)用 (X1用システムソフトウェア・コンバータ使用可)

《B.Bコーナー選定作品》

雨の音楽会



PEACE まじん

はじめに

6月号のBLACK　BOXでの影さんの案をもとにつくりました。画面構成にも気を使ったので，楽しんでもらえるのではないでしょうか。

ゲームの説明

影を動かしてなべややかんを雨もりのする所へもっていき，雨もりを防ぐゲームです。影の移動は，8，2，4，6で上下左右です。雨は“—”→“。”→“♥”→“!”の順に変わっていきます。60秒で1面クリア，ミス3回でゲーム・オーバーです。それでは，RUN‼

改造

TIMEの減りかた——70行のTIを小さくすれば早くなります。

MISS——750行のMI＜3の3を変えてください。

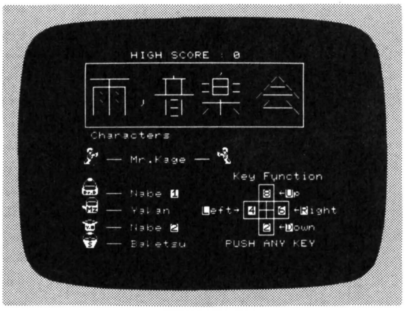
CHECKER FLAG

影：忘れさられていた「影ちゃんのB.B.コーナー」に，ついに優秀作が登場しまーす‼　このゲームは，雨もりの雨をナベやヤカンで受けて，最後にメロディを作っちゃおうというもの。ポタポタと落ちる雨つぶをミュージック・データとして保存するのが，なかなか難しいんだ。このデータは，配列変数で貯えておくんだけど，この作品はウマクやってるね。グラフィックもキレイだし，ほんと注文どおりにできてる！

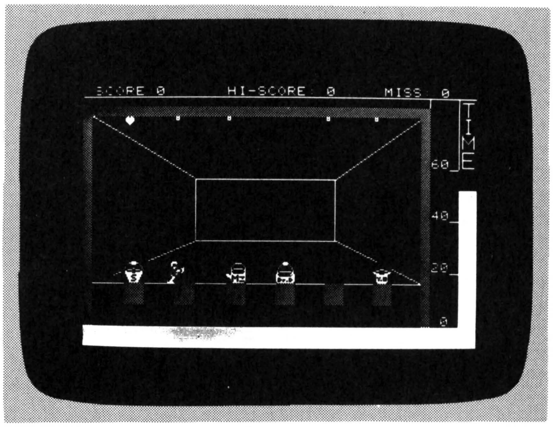
編：スゴイ‼　影さんのアイデアのスバラシさはもちろんのこと，それをプログラムしちゃうなんて，エライ‼

おわりに

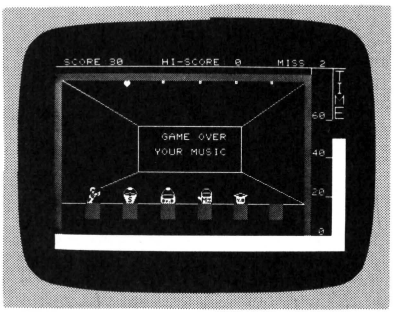
影さん，またおもしろいアイデアお願いしますよ！



◀《写真1》ゲームがはじまるまでの音楽も楽しい！



▲《写真2》すばやく移動しないと，スグにオシマイ！



◀《写真3》この音楽がこのゲームのポイントでした

★9月号の猫同志社くん。僕もJR-200ユーザーです。みんな！自信をもって「僕のはJR-200」といおう‼（大阪市・億田憲作14才）……【編：ベーマガのJR用プログラム・コンテストを見た？スゴイでしょう！】

雨の音楽会のプログラム・リスト

```
10 HI=0:PRINT CHR$(6):GRAPH I1,C,O1:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166 ┐
20 GOSUB 1700
30 GOSUB 1350
40 GOSUB 1200
50 GOSUB 980
60 REM ｼｮｷ 2
70 X=1:Y=17:X2=X:Y2=Y:TY=64:TI=4:FOR I=1 TO 6:IN(I)=0:NEXT:MA$=C$(0)
80 REM GAME START
90 FOR I=183 TO 64 STEP -1:LINE 304,I,319,I:MUSIC "+#B0":NEXT:TI$="000000"
100 REM MAN MOVE
110 IF VAL(TI$)>=TI THEN BLINE 304,TY,319,TY,319,TY+1,304,TY+1:TY=TY+2:TI=TI+5:
IF TI>300 GOTO 900
120 GET A$:IF (A$<"2")+(A$>"8") GOTO 260
130 B=(CHARACTER$(X+2,Y)<>CHR$(31))*(CHARACTER$(X+2,Y+1)<>CHR$(31))
140 C=(CHARACTER$(X-1,Y)<>CHR$(31))*(CHARACTER$(X-1,Y+1)<>CHR$(31))
150 IF (A$="4")*(C=1) GOTO 290
160 GOTO 180
170 X=X-1:MA$=C$(1):GOSUB 960:X2=X:GOTO 340
180 IF (A$="6")*(B=1) GOTO 310
190 GOTO 210
200 X=X+1:MA$=C$(0):GOSUB 960:X2=X:GOTO 400
210 B=((CHARACTER$(X,Y+2)=" ")+(CHARACTER$(X,Y+2)="￣"))*((CHARACTER$(X+1,Y+2)="
")+(CHARACTER$(X+1,Y+2)="￣"))
220 C=((CHARACTER$(X,Y-1)=" ")+(CHARACTER$(X,Y-1)="￣"))*((CHARACTER$(X+1,Y-1)="
")+(CHARACTER$(X+1,Y-1)="￣"))
230 IF (A$="2")*(B=1) THEN Y=Y+1:GOSUB 960:GOTO250
240 IF (A$="8")*(C=1)*(Y>17) THEN Y=Y-1:GOSUB 960
250 POSITION X2*8,Y2*8:PATTERN -16,CR$:POSITION X*8,Y*8:PATTERN -16,MA$:Y2=Y
260 GOSUB 490:GOTO 110
270 CURSOR X1(C),18:PRINT "  ":RETURN
280 CURSOR X1(C),18:PRINT H$(C);M$(C):RETURN
290 IF (X=3)*(CHARACTER$(X-1,Y+1)<>" ") GOTO 250
300 GOTO 170
310 IF (X=30)*(CHARACTER$(X+2,Y+1)<>" ") GOTO 250
320 GOTO 200
330 REM ﾋﾀﾞﾘ MOVE Sub
340 B$=CHARACTER$(X,Y+1)
350 IF (B$=" ")+(Y=18) GOTO 250
360 C=(-1*((B$="-")+(B$=":")*2+(B$="〃")*3+(B$="r")*4))+1
370 M=-1:GOSUB 270:GOSUB 450
380 POSITION X1(C)*8,136:PATTERN -16,C$(C):GOSUB 280:GOTO 250
390 REM ﾐｷﾞ MOVE Sub
400 B$=CHARACTER$(X+1,Y+1)
410 IF (B$=" ")+(Y=18) GOTO 250
420 C=(-1*((B$="-")+(B$=":")*2+(B$="〃")*3+(B$="r")*4))+1
430 M=1:GOSUB 270:GOSUB 450
440 POSITION X1(C)*8,136:PATTERN-16,C$(C):GOSUB 280:GOTO 250
450 X1(C)=X1(C)+M:IF X1(C)<1 THEN X1(C)=1:GOTO 470
460 IF X1(C)>32 THEN X1(C)=32
470 RETURN
480 REM Downing Rain
490 FOR I=1 TO 6:KK=-1*(IN(I)>12):ON KK GOSUB 630
500 NEXT
510 RA=INT(RND(1)*6)+1
520 IF RND(1)>RT GOTO 690
530 IN(RA)=IN(RA)+1
540 IF IN(RA)<5 THEN CURSOR AX(RA),3:PRINT "￣";:GOTO 690
550 IF IN(RA)<10 THEN CURSOR AX(RA),3:PRINT "°";:GOTO 690
560 IF IN(RA)<13 THEN CURSOR AX(RA),3:PRINT "♥";:MUSIC "B0":GOTO 690
570 CURSOR AX(RA),AY(RA):PRINT " ";:AY(RA)=AY(RA)+1
580 CURSOR AX(RA),AY(RA):PRINT "!";:MUSIC "+#B0"
590 V$=CHARACTER$(AX(RA),AY(RA)+1)
600 IF (V$=" ") GOTO 690
610 IF (V$="￣")+(V$=CHR$(31)) GOTO 750
620 CURSOR AX(RA),AY(RA):PRINT " ";:SC=SC+20:GOSUB 700:CURSOR 7,0:PRINT STR$(SC
);:RT=RT+R*.02:AY(RA)=3:IN(RA)=0:GOTO 690
630 CURSOR AX(I),AY(I):PRINT " ":AY(I)=AY(I)+1
640 CURSOR AX(I),AY(I):PRINT "!";:MUSIC "+#B0"
650 V$=CHARACTER$(AX(I),AY(I)+1)
660 IF (V$=" ") THEN RETURN
670 IF (V$="￣")+(V$=CHR$(31)) GOTO 750
680 CURSOR AX(I),AY(I):PRINT " ";:SC=SC+10:GOSUB 700:CURSOR 7,0:PRINT STR$(SC);
:RT=RT+R*.02:AY(I)=3:IN(I)=0:RETURN
690 RETURN
700 B=(-1*((V$="-")+(V$=":")*2+(V$="〃")*3+(V$="r")*4))+1
710 MUSIC MU$(B)
720 AM$(H)=MU$(B):H=H+1:IF H>255 THEN H=255
730 RETURN
740 REM GAME OVER
750 MI=MI+1:MUSIC "F3D2-B-G1-D0-C7":RT=R*.1:IF MI<3 GOTO 50
760 CURSOR 14,10:PRINT "GAME OVER":MUSIC "-B2R3"
770 CURSOR 13,12:TEMPO 4:PRINT "YOUR MUSIC":MUSIC "R5":FOR I=1 TO H:MUSIC AM$(I
):NEXT:MUSIC "R5":TEMPO 7
780 CURSOR 13,12:PRINT "YOUR SCORE":MUSIC "B2R3"
790 PRINT TAB(17);SC:MUSIC "+B5"
800 PRINT TAB(13);"PUSH CR KEY"
810 IF SC>HI THEN HI=SC:CURSOR 23,0:PRINT STR$(HI)
820 SC=0:H=0
830 GET A$:IF A$="" GOTO 830
840 IF A$=CHR$(13) GOTO 30
850 IF A$="Y" GOTO 40
860 IF A$="N" THEN POKE$952,166:GRAPH O0:FOR I=0 TO 24:CURSOR 0,24:PRINT "":MUS
IC "+G0":NEXT:PRINT TAB(2);"Thank you very much for your playing":GOTO 880
870 GOTO 830
880 FOR I=0 TO 10:PRINT:MUSIC "D0R1":NEXT:END
890 REM ﾊﾚﾀ
900 CURSOR 14,10:PRINT "ｱﾒ ﾊ ﾔﾐﾏｼﾀ｡"
910 TEMPO 6:MUSIC "R5AGFE3FEDD7R3GGGAFGG5R3A5A3+CAA5":TEMPO 7
920 CURSOR 13,13:PRINT "BONUS =";R*100
930 SC=SC+R*100:MUSIC "R9RR"
940 GOSUB 980:X=1:Y=17:X2=X:Y2=Y:TY=64:TI=5:R=R+1:RT=R*.1:FOR I=1 TO6:IN(I)=0:N
EXT:GOTO 90
950 REM ﾋｮｳｼﾞ Sub
960 POSITION X2*8,Y2*8:PATTERN -16,CR$:POSITION X*8,Y*8:PATTERN -16,MA$:RETURN
970 REM ｶﾞﾒﾝ
980 GRAPHI1,C,O1:PRINT CHR$(6)
990 PRINT CHR$(6);" SCORE:";STR$(SC);TAB(14);"HI-SCORE:";HI;TAB(30);"MISS: ";ST
R$(MI);
```

★ねえ～編さん！おらが町のマイコンショップはどうなったの？（千葉市・**平林孝英13才**）……【**編**：♪おらが～のふるさ～と♪**影**：ウルサイ!!もう出張するのはやだよ！**編**：平林君！どしどし影さんを出張させようよ!!】

```
 1000 CURSOR 0,1:PRINT STRING$("‾",40);STRING$(CHR$(31),35);:FOR I=3 TO 22:CURSO
R 0,I:PRINT CHR$(31);SPACE$(33);CHR$(31):NEXT
 1010 F$="‾":FOR I=19 TO 20:CURSOR 1,I:FOR L=1 TO 6:PRINT STRING$(F$,3);CHR$(31)
;CHR$(31);:NEXT:PRINT STRING$(F$,3);:F$=" ":NEXT
 1020 CURSOR 0,23:PRINT STRING$(CHR$(30),79);CHR$(4);CHR$(8);CHR$(30);
 1030 CURSOR 35,7:PRINT "60";CHR$(1);"‾":CURSOR 35,12:PRINT "40";CHR$(1);"‾":CUR
SOR 35,17:PRINT "20";CHR$(1);"‾":CURSOR 36,22:PRINT "0";
 1040 LINE 279,8,279,15:LINE 304,8,304,184:LINE 307,11,317,11:LINE 312,11,312,22
 1050 LINE 310,24,314,24:LINE 312,24,312,35:LINE 310,35,314,35
 1060 LINE 307,47,307,37,312,43,317,37,317,47
 1070 LINE 317,50,307,50,307,62,317,62:LINE 307,56,315,56
 1080 LINE 88,72,200,72,200,120,88,120,88,72:LINE 8,24,88,72:LINE 272,24,200,72:
LINE 8,152,88,120:LINE 272,152,200,120
 1090 FOR I=1 TO 6:IN(I)=0:NEXT
 1100 GOSUB 1190
 1110 FOR I=2 TO 5
 1120 G=INT(RND(1)*6)+1:IF IN(G)=1 GOTO 1120
 1130 IN(G)=1:X1(I)=AX(G):NEXT
 1140 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -16,C$(0)
 1150 FOR I=2 TO 5:POSITION X1(I)*8,136:PATTERN -16,C$(I):CURSOR X1(I),18:PRINT
H$(I);M$(I):NEXT
 1160 GOSUB 1190
 1170 TEMPO 6:MUSIC "A3ABAR+DABA9B3+D+DB+D+E+F+E+E9"
 1180 RETURN
 1190 X=1:Y=17:FOR I=1 TO 6:AX(I)=5*I-1:AY(I)=3:NEXT:RETURN
 1200 REM ﾃﾞﾓ 2
 1210 GRAPH I1,C,O0:PRINT CHR$(6):MUSIC "R0":MI=0
 1220 LINE 96,16,224,16,240,40,80,40,96,16:LINE 72,96,248,96,264,120,56,120,72,9
6
 1230 LINE 96,40,96,96:LINE 224,40,224,96:LINE 80,120,80,199,248,199,248,120
 1240 GRAPH O1
 1250 CURSOR 13,3:PRINT "BASIC Magazine":CURSOR 16,8:PRINT "ｶｹﾞ ﾉ ﾍﾔ":CURSOR 10,
13:PRINT "P U S H  C R  K E Y"
 1260 CURSOR 16,18:PRINT "┌────┐":PRINT TAB(16);"|┌───o|":PRINT TAB(16);"||
|o|":PRINT TAB(16);"|└───┘.|":PRINT TAB(16);"├─────┤"
 1270 PRINT TAB(16);"| Dr.D |":PRINT TAB(16);"|      |";
 1280 RT=.1:R=1
 1290 I=1:TEMPO 1
 1300 MUSIC "+"+CHR$(INT(RND(1)*7)+65)+"0":GET A$
 1310 IF A$=CHR$(13) THEN RETURN
 1320 CURSOR 18,20:FOR L=0 TO 2:PRINT CHR$(ASC(MID$(DE$,I+L,1))+10);:NEXT
 1330 I=I+1:IF I>207 THEN I=1
 1340 GOTO 1300
 1350 REM ﾀｲﾄﾙ
 1360 CONSOLE C40,S0,24:GRAPHI2,C,I1,C,O1:PRINT CHR$(6):TEMPO7
 1370 CURSOR 10,0:PRINT "HIGH SCORE :";HI
 1380 PRINT TAB(4);"┌──────────────────────────┐"
 1390 PRINT TAB(4);"|                  ,         |"
 1400 PRINT TAB(4);"|─┬─┬─    ┬─┬   ─┬─     /\  |"
 1410 PRINT TAB(4);"|┌─┼─┐    ┼─┼   ─┼─    /─\  |"
 1420 PRINT TAB(4);"||\|\|   ─┴─┴─  ─┴─   /───\ |"
 1430 PRINT TAB(4);"||\|\|  /  |─|   ─┬─    / \  |"
 1440 PRINT TAB(4);"||  |  |    |─|  / | \  /───\|"
 1450 PRINT TAB(4);"|           ─              |"
 1460 PRINT TAB(4);"└──────────────────────────┘"
 1470 PRINT "        Characters"
 1480 PRINT "
 1490 PRINT "
 1500 PRINT "        ── Mr.Kage ──
 1510 PRINT "
 1520 PRINT "                            Key Function
 1530 PRINT "                              ┌─┐
 1540 PRINT "        ── Nabe 1              |8| ←Up
 1550 PRINT "                             ┌─┼─┼─┐
 1560 PRINT "        ── Yakan          Left→|4|─|6| ←Right
 1570 PRINT "                             └─┼─┼─┘
 1580 PRINT "        ── Nabe 2              |2| ←Down
 1590 PRINT "                              └─┘
 1600 PRINT "        ── Baketsu";
 1610 POSITION 32,96:PATTERN -16,C$(0):POSITION 168,96:PATTERN -16,C$(1)
 1620 MUSIC "R5":FOR I=0 TO 3:POSITION 32,I*16+125+I:PATTERN -16,C$(I+2):FOR L=1
 TO 10:MUSIC MU$(I+2):NEXT:MUSIC "R5":NEXT
 1630 TEMPO4:MUSIC "E1A3B+C+D+E5R4+E1+F3+E1+D+D+C+C+D+D3R3R4+D1+E3+D1+C+CBB+C+C3
BAAEE1E3F1E5R4":TEMPO7
 1640 PRINT "        PUSH ANY KEY";
 1650 K=0
 1660 GET A$:IF A$<>"" THEN RETURN
 1670 IF K=40 THEN MUSIC "+C0+D+E":CURSOR 22,23:PRINT "PUSH ANY KEY";
 1680 IF K=80 THEN MUSIC "+B0+A+G":CURSOR 22,23:PRINT "PUSH ANY KEY";:K=0
 1690 K=K+1:GOTO 1660
 1700 REM ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
 1710 DIM C$(5),X1(5),AX(6),AY(6),IN(6),M$(5),H$(5),MU$(5),AM$(255)
 1720 MU$(2)="G0":MU$(3)="+E0":MU$(4)="-B0":MU$(5)="-E0"
 1730 CR$=STRING$(CHR$(0),32)
 1740 M$(2)="-":M$(3)=":":M$(4)="ﾞ":M$(5)="r":FOR I=2 TO 5:H$(I)=M$(I):NEXT
 1750 DE$="|ｸｨｼｬﾓｴｨｮﾔﾍﾞﾂｲ ｮ ﾄｧﾈｿｵﾓｬﾔｮｬｲ十$$$ｵﾓﾄﾔﾑｧﾀﾕ#ｺｼｳｽｬｯﾔｰｧﾊｸｹｧﾅﾉﾎｰﾂｴﾔｳr)ﾔｲｲﾀ
ﾕｲｳﾏｺ=7C;EL;Hｹﾔｳr ﾞﾂﾕﾓｬﾓｬﾔﾓﾀﾔﾐﾀﾔｧﾈﾀﾊﾓｹﾔ"
 1760 DE$=DE$+"ﾄﾔ#ｻｳｬﾔﾉﾍｪﾅｳr?Z[WXoAW][" +CHR$(34)+"Fhe]hWc[ZXoEaWZW$$$$$"
 1770 I=0:RESTORE 1830
 1780 C$(I)="":B=0:FOR J=1 TO 32:READ A:C$(I)=C$(I)+CHR$(A):B=B+A:NEXT J
 1790 D$=CHR$(VAL(RIGHT$(STR$(B),2))+100):READ A$:IF A$<>D$ THEN USR($0F14):PRIN
T "*Data input Error in";10000+I*10:END
 1800 I=I+1:IF I<6 GOTO 1780
 1810 RETURN
 1820 REM GRAPH DATA
 1830 DATA 3,7,6,6,5,1,2,5,4,5,6,11,19,39,46,63,192,224,64,32,193,135,187,123,16
6,96,64,128,128,0,0,0,
 1840 DATA 3,7,2,4,131,225,221,222,99,2,2,1,1,0,0,0,192,224,96,96,160,128,64,160
,96,160,96,208,200,228,116,252,ト
 1850 DATA 3,7,11,16,32,32,64,95,96,192,224,255,207,212,205,127,192,224,208,8,4,
4,2,250,6,3,7,255,231,235,167,254,‖
 1860 DATA 0,1,2,4,8,11,12,8,12,239,251,121,26,11,11,7,0,248,4,2,1,253,3,1,3,255
,191,33,187,183,161,254,g
 1870 DATA 0,0,0,0,0,3,28,224,124,31,31,21,27,26,31,15,0,0,0,0,0,192,56,7,62,248
,248,136,168,136,248,240,f
 1880 DATA 3,15,19,32,64,65,158,96,126,127,62,61,30,31,12,15,192,240,200,4,2,130
,121,6,126,254,60,252,120,184,112,240,ト
```

★つぎの問題を解いて。$-\sqrt{3}=1.732$，$\sqrt{30}=5.477$のときの$\sqrt{2.7}$の値を求めよ。(愛知県名古屋市・**棚橋尚喜**12才)……【**編**：ウッ，頭が痛い／**影**：ああ，忙しい／**Dr.D**：さて，帰るか／**編集長**：……わ，わかりませ〜ん／】

MZ-2200用

I WANT TO LISTEN

ウイングマン

おことわり

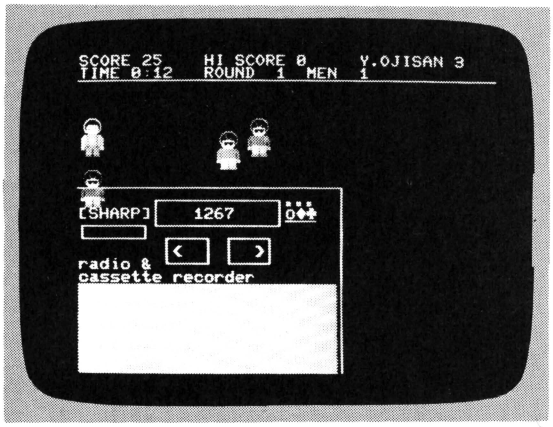
このゲームは，オールナイトニッポンの後半にやっているとてもリスナーが少ないという谷山浩子のオールナイト・ニッポンを，大々的に宣伝しようという，とてもずうずうしいものです。

ゲームの内容とやりかた

このゲームは，二つの面にわかれています。1面はチューニングです。“＜”に矢口おじさんの右手(？)を持っていくと，周波数が下がり，“＞”に持っていくと上がります。1242になると面クリアです。

2面は録音です。reとplを押すと2面クリアですが，なるべく3時に近い時間（画面左上に表示）で押しましょう。でないとBonusが減ります。auは一時停止，stがストップ，faが早おくり，ewがrevewです。一時停止のところを2度押しても戻りません。

キー操作は2，4，6，8で，ななめにもすすめます。地雷（？）にはまるか，こわいにーちゃんにぶつかるかしたら矢口おじさんが一人死にます。ちなみに矢口という人は実在します。



▲《写真1》ダイヤル1242にあわせろ!!

MZ-2200を使ってみて

いやーほんとにいい機種ですね。前面スイッチ，コンポタイプ，ミニフロッピー，G－RAM，拡張ユニットまでついて，(ミニフロッピーはオプション)128,000円だって!!

あ，そう，そう，“MZ－2000のがずっといいもんねー”なんて言ってる人!!そんなことはありません。2200の発売のおかげで，2000用のカラーゲームはどんどんふえてるんだぞ!!

でもちょっと気にくわないことがあります。BASICのことです。COLOR－BASICでサークルボックス，etc.の命令はつけたされたものの，タイルペイントができないし，その他もろもろ，だから私はHu-BASICを買うことにしたのです。MZ-2200が出ると聞いてはじめは顔がひきつったけれど，2000にいろんなものをくっつけたとゆーことで……やっぱりシャープさんは，MZ－2000，2200をごひいきにしてくれてるみたいですね!!

CHECKER FLAG

編：いやー，驚きましたね。この作品を見てください。ユニークでしょ！

影：ふむふむ，ラジオ・リスナーなら，この感覚わかるよね──。それに，私もあの番組聞いてるんですよ！

Dr.D：ワシはちょっと，夜ふかしはあまり得意じゃないからな。それじゃ，プログラムを見てみよう。メイン・ルーチンは100～130行で，100行でキー入力の判定。この使いかたは応用できる。つぎにサブ・ルーチンで20行を使ってる。これは，人形のプリント・ルーチンだ。

★受験がなんだ！ベーマガを読んでどこが悪い!!（埼玉県浦和市・斎藤　肇14才）……【**編**：どこが悪い!!**影**：みんな悪い!!**編**：いいじゃないか勉強してれば!!**影**：勉強しろ!!**編集長**：やはり受験を優先にした方がいいな！】

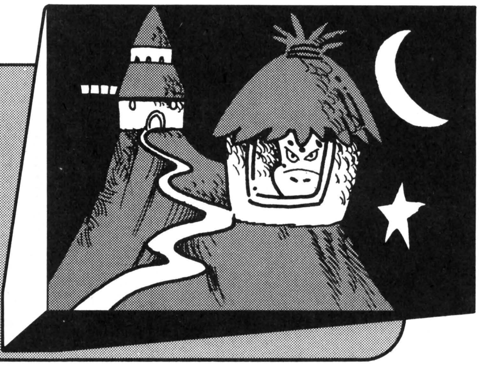
```
10 CONSOLEC40,N,GH:CCOLOR7,0:COLOR@,07:TEMPO7:DIMP$(2,2):GOSUB9000:GOTO30
20 CURSORA,B:FORH=0TO2:OUT@$F7,H+1:USR($AF80,P$(H,K)):NEXT:RETURN
30 DIMX(2),Y(2),XX(2),YY(2):FORI=0TO2:P$(I,2)=STRING$(CHR$(0),144):NEXT
40 GOSUB7000:SC=0:OK=3:ME=1:RO=1:PL=0:RE=0:AU=0:COLOR7:GRAPHC:TI$="000000"
50 GOSUB8000:CURSOR0,0:PRINT"SCORE 0      HI SCORE        Y.OJISAN":PRINT"TIME 0:
00   ROUND       MEN":PRINTSTRING$("‾",40):BA=(INT(RND(1)*500)+900)*-(ME=1)
60 COLOR7:GRAPHC:FORI=0TO2:X(I)=INT(RND(1)*28)+10:Y(I)=INT(RND(1)*11)+10:A=X(I)
:B=Y(I):K=1:GOSUB20:MUSIC"A5R3":NEXT:X=0:Y=3:A=X:B=Y:K=0:GOSUB20:MUSIC"A5R3"
65 FORI=0TO2:XX(I)=0:NEXT
70 CURSOR20,0:PRINTHI:CURSOR35,0:PRINTOK:CURSOR18,1:PRINTRO:CURSOR26,1:PRINTME:
MUSIC"C4CEG+CAGFEGF5D3C5"
100 POKE$952,0:GETG$:POKE$952,166:XX=(G$="1")+(G$="4")+(G$="7")-(G$="3")-(G$="6
")-(G$="9"):YY=(G$="7")+(G$="8")+(G$="9")-(G$="1")-(G$="2")-(G$="3")
110 IF(X+XX<0)+(X+XX>36)+(Y+YY<2)+(Y+YY>20)THENXX=0:YY=0
120 IF(XX<>0)+(YY<>0)THENA=X:B=Y:K=2:GOSUB20:X=X+XX:Y=Y+YY:A=X:AX=XX:AY=YY:CO$=
CHARACTER$(X+2,Y+1):C1$=CHARACTER$(X,Y+4)
130 SC=SC-(G$<>"")*5:A=X:B=Y:K=0:GOSUB20
140 IFME=2THEN170
150 IF(CO$="<")+(CO$=">")THENBA=BA+(CO$="<")-(G$=CHR$(13))*(CO$="<")-(CO$=">")+
(G$=CHR$(13))*(CO$=">"):IFBA=1242THEN1000
160 SC=SC-(CO$="<")*(CO$=">")*5:CURSOR10,12:PRINTBA:GOTO230
170 IFC1$="r"THENGOSUB8000:CURSOR4,13:PRINT"    ":CURSOR4,14:PRINT"——":RE=1
180 IFC1$="p"THENGOSUB8000:CURSOR10,13:PRINT"    ":CURSOR10,14:PRINT"——":PL=1
190 IFC1$="s"THENGOSUB8000:PL=0:RE=0:AU=0
200 IFC1$="a"THENAU=1
210 IF(C1$="e")+(C1$="f")THENCURSORX,Y+2:PRINT"    ":CURSORX,Y+3:PRINT"——"
220 SC=SC+RE+PL:IF(RE=1)*(PL=1)*(AU=0)THEN500
230 FORI=0TO2:IFX(I)<0THENX(I)=0:Y(I)=2:CIRCLE[0]XX(I)+16,YY(I)+8,10,.5:XX(I)=0
240 IFRND(1)<.05THENA=X(I):B=Y(I):K=2:GOSUB20:X(I)=INT(RND(1)*26)+1:Y(I)=INT(RN
D(1)*18)+3:A=X(I):B=Y(I):K=1:GOSUB20
250 N=INT(RND(1)*2):XX=(N=0)-(N=1):YY=(Y(I)>Y)-(Y(I)<Y):IF(X(I)+XX<0)+(X(I)+XX>
37)+(Y(I)+YY<0)+(Y(I)+YY>22)THENXX=0:YY=0
260 IF(XX<>0)+(YY<>0)THENA=X(I):B=Y(I):K=2:GOSUB20:X(I)=X(I)+XX:Y(I)=Y(I)+YY:A=
X(I):B=Y(I):K=1:GOSUB20
270 IF(XX(I)=0)*(RND(1)>.9)THENXX(I)=X(I):YY(I)=Y(I)
280 IFXX(I)<>0THENCIRCLE[2]XX(I)*16+24,YY(I)*8+12,20,.5:IFRND(1)>.95THENCIRCLE[
0]XX(I)*16+24,YY(I)*8+12,20,.5:XX(I)=0
290 IF(X-3<XX(I))*(X+3>XX(I))*(Y-3<YY(I))*(Y+3>YY(I))THEN1500
300 IF(X-3<X(I))*(X+3>X(I))*(Y-3<Y(I))*(Y+3>Y(I))*(RND(1)<.1)THEN1500
310 NEXT:CURSOR5,0:PRINTSC:CURSOR5,1:PRINTMID$(TI$,4,1);":";MID$(TI$,5,2):GOTO1
00
1000 CURSOR8,7:PRINTRO;"ROUIND";ME;"MEN CLEAR!":ME=ME+1:IFME=3THENME=1:RO=RO+1
1010 IFM=2THENMUSIC"E5DFEGFAGBAGFE3FGAC7":CURSOR10,12:PRINT"BONUS";(RO+ME)*1000
;"pts!!":SC=SC+(RO+ME)*1000:MUSIC"R9R7":TI$="000000":GOTO50
1020 MUSIC"E5DFEGFAGBAGFE3FGAC7":CURSOR10,12:PRINT"BONUS";(300-VAL(MID$(TI$,4,3
)))*200;"pts!!":SC=SC+(300-VAL(MID$(TI$,4,3)))*200:MUSIC"R9R7":GOTO50
1500 FORI=0TO12STEP.4:BOX[2]X*16+I,Y*8+I,X*16+48-I,Y*8+24-I:POKE3866,I*3+2:POKE
3863,15:USR(3860):NEXT
1510 FORI=0 TO33STEP 1:CIRCLE[0]X*16+24,Y*8+12,I,.5:POKE3866,I*2+2:POKE3863,10:
USR(3860):NEXT
1520 OK=OK-1:IFOK=0THEN1540
1530 PL=0:AU=0:RE=0:MUSIC"R9":COLOR7:GRAPHC:GOTO50
1540 CCOLOR@7,0:CURSOR10,8:PRINT"* GAME OVER *":MUSIC"A3R7":CURSOR10,13:PRINT"T
RY AGAIN Y/N":MUSIC"R9C7F8F5F7A68F55G7A7FFA+C+D9"
1550 FORI=1TO7:FORJ=1TO300:GETG$:IFG$=""THENNEXT:CCOLORI:NEXT:GOTO1550
1560 IFG$="N"THENPOKE3866,$60:POKE3863,$30:PRINTCHR$(6):CCOLOR@7:COLOR7:GRAPHC:
END
1570 IFG$="Y"THENCCOLOR7:COLOR7:GRAPHC:GOTO40
1580 GOTO1550
7000 PRINTCHR$(6):PRINTTAB(7);"- I want to listen ! -":PRINTCHR$(1);"Yaguchi un
cle said,'I wtant to listen to":PRINT"       the Hiroko.Taniyama all night !!'"
7010 CURSOR5,7:PRINT"KEY ---":PRINT:PRINTTAB(5);"8 — UP":PRINTTAB(5):PRINT:PRI
NT;TAB(0);"4 — LEFT 6 — RIGHT":PRINTCHR$(1);TAB(5);"2 — DOWN"
7020 CURSOR23,7:PRINT"CHARACTERS --":CURSOR25,10:PRINT"YAGUCHI OJISAN":CURSOR25
,14:PRINT"KOWAI NI-CYAN":CURSOR12,17:PRINT"HIT ANY KEY"
7030 K=0:A=30:B=11:GOSUB20:K=1:A=30:B=15:GOSUB20
7040 GETG$:IFG$=""THEN7040
7050 RETURN
8000 PRINTCHR$(6):ONMEGOTO8010,8100
8010 CURSOR0,10:PRINTSTRING$("—",25);"┐";:CURSOR7,11:PRINT"┌──────┐ •••  |"
:PRINT"[SHARP]|           |o◆◆  |":PRINT"┌───┐ └──────┘──  |"
8020 PRINT"└───  ┌──  ┌──       |":PRINT"      |<  | |  >|       |":PRINT"
radio & └──  └──      |":PRINT"cassette recorder       |":FORI=1TO6
8030 PRINTSTRING$(CHR$(31),25);"|":NEXT:PRINTSTRING$(CHR$(31),25);"|";:RETURN
8100 CURSOR0,13:PRINT"┌┐┌┐┌┐┌┐┌┐┌┐┌┐r";STRING$("—",16):PRINT"|  └┴┴┴┴┴┴
└┴┴┴┴┴┴┴":PRINT"|   re ew pl fa st au"
8110 PRINT"|   r";STRING$("—",17);"┐":PRINT"|   |";SPACE$(17);"|":PRINT"|   |  r";S
TRING$("—",13);"┐  |":FORI=1TO5:PRINT"|   |  |";SPACE$(13);"|  |":NEXT
8120 PRINT"|   |  └";STRING$("—",13);"┘  |";
8130 FORI=15TO24:CURSOR25,I:PRINTSTRING$("\",14);:NEXT
8140 RETURN
9000 FORI=0TO1:FORJ=0TO2:FORK=1TO144:READA:P$(J,I)=P$(J,I)+CHR$(A):NEXTK,J,I
9010 LIMIT$AF80:RESTORE10800:FORI=0TO130:READA:POKE44928+I,A:NEXT:RETURN
10000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,128,128,128,128,0,0,0,0,0,0
10010 DATA 128,96,16,8,8,8,16,96,0,248,254,255,239,239,239,239,239,229,229
10020 DATA 192,192,0,0,252,3,0,0,84,81,81,81,85,84,255,255,255,255,255,255
10030 DATA 255,252,255,127,127,127,0,0,63,192,0,0,85,85,85,85,85,85,255
10040 DATA 255,255,255,255,255,255,63,255,254,254,254,0,0,0,1,6,8,16,17
10050 DATA 17,9,7,0,31,127,255,247,247,247,247,247,87,71,3,3,0,0,0,0,0,0
10060 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0
10070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,128,0,0,0,0,0,128,96
10080 DATA 16,8,136,136,144,224,0,0,0,0,0,0,0,0,15,7,0,0,0,0,252,3,0,0
10090 DATA 254,251,251,251,255,254,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,63,192,0
10100 DATA 0,127,223,223,223,255,127,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,6,8
10110 DATA 16,17,17,9,7,0,0,0,0,0,0,0,0,240,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0
10130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,128,128,128,128,128,128,128,0,0,0
10140 DATA 0,0,128,96,16,8,136,136,144,224,0,120,126,127,111,111,111,111
10150 DATA 15,15,7,0,0,224,240,252,3,0,0,254,251,251,251,255,254,248,248
10160 DATA 248,248,248,248,248,0,0,0,0,0,127,127,63,192,0,0,127,223,223
10170 DATA 223,255,127,31,31,31,31,31,31,31,0,0,0,0,0,254,254,0,1,6,8,16
10180 DATA 17,17,9,7,0,30,126,254,246,246,246,246,240,240,224,0,0,7,15,0
10190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0
10500 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,128,0,0,0,0,0,192,48
10510 DATA 8,4,4,132,152,160,192,0,0,0,0,0,0,240,242,242,224,224,240,248
10520 DATA 254,1,8,8,16,224,170,0,128,170,170,0,0,0,0,255,255,127,127
10530 DATA 127,127,127,127,128,0,0,8,7,170,0,128,170,42,0,0,0,0,0,0,255
10540 DATA 255,254,254,254,254,254,0,3,12,16,32,32,32,24,4,2,0,0,0,0,0
10550 DATA 0,15,79,79,7,7,15,31,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0
10570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,192,192,192,192,192,192,0,0,0,0
10580 DATA 0,0,0,0,0,0,128,128,128,128,0,252,255,255,247,247,247,247,247
10590 DATA 243,224,224,0,0,0,0,0,0,0,255,0,129,255,254,255,255,255,255
10600 DATA 255,255,255,255,127,127,127,0,0,0,0,0,0,0,255,0,129,255,127
10610 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,254,254,254,0,0,0,0,0,0,0,0,1
10620 DATA 1,1,1,0,63,255,255,255,239,239,239,239,239,207,7,7,0,0,0,0,0,0,
10630 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,3,3,0,0,0,0
10640 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,192,0,0,0,0,0,0,0,0
10650 DATA 0,128,128,128,128,0,0,0,0,0,0,0,0,7,3,0,0,0,0,0,0,0,0,255
10660 DATA 0,129,255,254,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,129
10670 DATA 255,127,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0
10680 DATA 0,0,0,0,224,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3
10690 DATA 3,0,0,0,0
10800 DATA219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,1
89,25,16,253,203,32,203,33,9,209
10810 DATA229,6,24,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
10820 DATA229,6,24,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
10830 DATA229,6,24,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
10840 DATA229,6,24,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
10850 DATA229,6,24,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
10860 DATA229,6,24,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225
10870 DATA219,232,203,247,211,232,201
```

★プログラム投稿者の名前が9月号からななめになった。それを切り抜いて送ったら投稿者のカタログが来るかもネ！（広島市・山崎　剛13才）……【編：なるほど，そう言われればカタログ請求のシールに似てるにゃあ！】

PASOPIA(T)/5用

MONSTER HOUSE

COBRA



STORY

1999年から続いていたHARMAGEDON（最終戦争）は，最終兵器，コバルト爆弾により終結した。人類は地底に生きのびたのだが，地上ではコバルトによってアメーバが巨大化し，私たち人類の住んでいる地下にせめてきた。われわれはアメーバを倒して，再び地上に人類の国をうちたてなければならない。

遊びかた

人類の最新兵器「半かけパックマン」で，アメーバを殺してください。⑧，②，④，⑥で上下左右に動かして［SPACE］を押すと，すぐ右側のアメーバが死にます。すべてアメーバを殺すと1面クリアで，アメーバーが二つふえてつぎの面となります。「半かけパックマン」の左にアメーバがくると，1機壊されてしまいます。

アメーバは，＝のところでしか左右に動けません。「半かけパックマン」も＝の上にきたときだけ，左右に動けます。

入力方法

オールBASICですのでそのまま入力すればいいのですが，50行のWHILE～は，DEBUG時にはREM文にしておいて，完全になったらREMをとってください（STOPがきかなくなります）。

その他

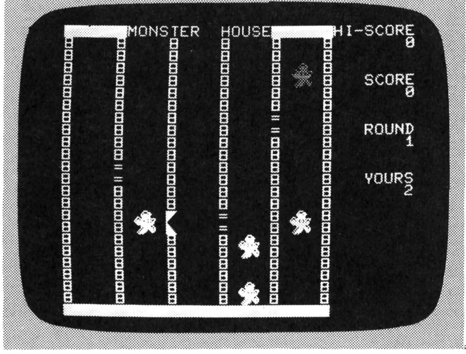
このゲームはグラフィックを高速に動かしています。これは，PASOPIAならではの機能，アトリビュートキャラクタを使っています。最初にPSETですべてキャラクタを描いてしまってから，その左にアトリビュートキャラクタを書いているのです。このやりかたを使うと，このようにいろんなことができます。みなさんもやってみてください。

CHECKER FLAG

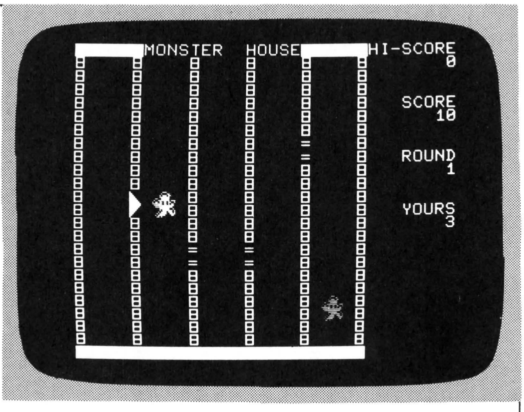
Dr.D：ずばり，アイデア賞じゃな!! オリジナルのアイデアで，ゲームがグーンとおもしろくなってるぞ。

編：この程度のゲームだったら，だれでもプログラムが組めますよね。ゲームのおもしろさは，プログラム・テクニックじゃなくて，アイデアしだいといういい例です。

Dr.D：それに，パソピアにしてはキーの入力もしっかりしていて，けっこうすばやい動きが可能になってる。ヨロシイ!!



◀《写真1》このパターンだとやられちまうよ！



▶《写真2》どうだ!! 1匹やっつけたぞ！

★A：君のお父さん運送屋？B：うん，そうや！A：君のお父さんトムソーヤ？B：トム，ソーヤ！…しゃれになってない…。(岐阜県美濃加茂市・MC—A)……【影：編君のお父さん探偵屋さん？編：へん，そうや！】

MONSTER HOUSEのプログラムリスト

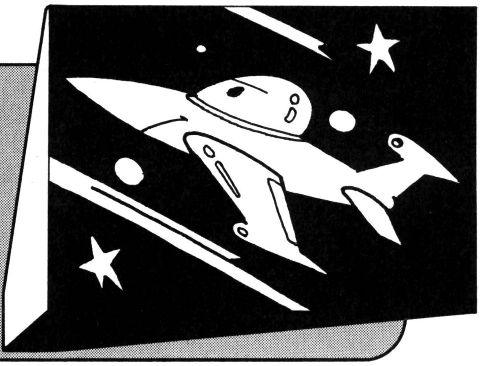
```
10 '***************************
20 '*     MONSTER  HOUSE      *
30 '*       1983.7.27         *
40 '***************************
50 'WHILE A=0:A=INP(48):OUT 51,3:A=A*INP(48):WEND
60 RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z
70 DIM A(255),B(255),X(1),Y(1),C(1),M(25,23)
80 A(239)=-5:A(191)=5:B(254)=-2:B(251)=2
90 HI=0
100 CLS:SCREEN 2:WIDTH 36
110 FOR I=0 TO 25:LOCATE I,0:PRINT"■";:LOCATE I,23:PRINT"■";:NEXT
120 FOR I=0 TO 25 STEP 5:FOR J=1 TO 22
130 LOCATE I,J:PRINT"B"+CHR$(&HF8)+"  "+CHR$(&HFF);:NEXT J,I
140 LOCATE 6,0:PRINT"Wait a minute."
150 FOR I=5 TO 20 STEP 5:J=INT(RND(1)*11)*2+1
160 LOCATE I,J:PRINT"=";:LOCATE I,J+1:PRINT"=";:NEXT
170 'GOTO 290
180 FOR I=16 TO 176 STEP 40:FOR J=8 TO 168 STEP 16:RESTORE 920
190 FOR JJ=0 TO 15:READ A$:FOR II=0 TO 15
200 IF MID$(A$,II+1,1)="1" THEN PSET(I+II,J+JJ)
210 NEXT II,JJ,J,I
220 LOCATE 6,0:PRINT"■■Ready!!!■■";:SOUND 60,100:SOUND 1,1
230 SC=0:RO=1:H=3:M=1
240 LOCATE 6,0:PRINT"MONSTER  HOUSE"
250 GOSUB 870
260 ERASE X,Y,C,M:M=M+2:DIM X(M),Y(M),C(M),M(25,23)
270 FOR Z=1 TO M:C(Z)=INT(RND(1)*7)+&HF9
280 X(Z)=INT(RND(1)*5)*5+1:Y(Z)=INT(RND(1)*9)*2+5:NEXT
290 A=5:B=1:CH1=SCREEN(A,B):CH2=SCREEN(A,B+1)
300 MC=1:MK=0
310 OUT 48,127:W=INP(49)
320 OUT 48,127:W=INP(49) AND W
330 IF W=127 GOTO 530
340 IF A(W)<>0 AND CH1<>61 THEN W=0
350 IF A+A(W)<5 OR A+A(W)>20 OR B+B(W)<1 OR B+B(W)>21 THEN W=0
360 LOCATE A,B:PRINT CHR$(CH1);:LOCATE A,B+1:PRINT CHR$(CH2);
370 A=A+A(W):B=B+B(W):CH1=SCREEN(A,B):CH2=SCREEN(A,B+1)
380 LOCATE A,B:PRINT"◤";:LOCATE A,B+1:PRINT"◣";
390 IF M(A-4,B)=1 GOTO 670
400 IF MK=M GOTO 820
410 IF X(MC)=100 GOTO 650
420 LOCATE X(MC),Y(MC):PRINT CHR$(&HF8);:LOCATE X(MC),Y(MC)+1:PRINT CHR$(&HF8);
430 M(X(MC),Y(MC))=0
440 Z=INT(RND(1)*4):ON Z+1 GOTO 490,500,510,520
450 M(X(MC),Y(MC))=1
460 LOCATE X(MC),Y(MC):PRINT CHR$(C(MC)):LOCATE X(MC),Y(MC)+1:PRINT CHR$(C(MC))
470 MC=MC+1:IF MC>M THEN MC=1
480 GOTO 310
490 IF SCREEN(X(MC)+4,Y(MC))=61 THEN X(MC)=X(MC)+5:GOTO 450 ELSE 440
500 IF SCREEN(X(MC)-1,Y(MC))=61 THEN X(MC)=X(MC)-5:GOTO 450 ELSE 440
510 IF Y(MC)+2<22 THEN Y(MC)=Y(MC)+2:GOTO 450 ELSE 440
520 IF Y(MC)-2>0 THEN Y(MC)=Y(MC)-2:GOTO 450 ELSE 440
530 LOCATE A,B:PRINT"◣";:LOCATE A,B+1:PRINT"◤";
540 FOR Z=80 TO 20 STEP -5:SOUND Z,1:SOUND Z-10,1:NEXT
550 FOR Z=1 TO M
560 IF Y(Z)=B AND X(Z)=A+1 GOTO 590
570 NEXT
580 GOTO 390
590 FOR ZZ=80 TO 40 STEP -10:SOUND ZZ,1:NEXT
600 FOR ZZ=20 TO 80 STEP 5:SOUND ZZ,1:NEXT
610 LOCATE X(Z),Y(Z):PRINT CHR$(&HF8);:LOCATE X(Z),Y(Z)+1:PRINT CHR$(&HF8);
620 M(X(Z),Y(Z))=0:X(Z)=100:SC=SC+10:MK=MK+1
630 GOSUB 870
640 GOTO 570
650 MC=MC+1:IF MC>M THEN MC=1
660 GOTO 400
670 FOR ZZ=1 TO 6:FOR Z=80 TO 30 STEP -10:SOUND Z,4:NEXT Z,ZZ
680 FOR Z=1 TO 200:SOUND 10,1:NEXT
690 LOCATE A,B:PRINT CHR$(CH1);:LOCATE A,B+1:PRINT CHR$(CH2);
700 FOR Z=1 TO M:IF X(Z)=100 GOTO 720
710 LOCATE X(Z),Y(Z):PRINT CHR$(&HF8);:LOCATE X(Z),Y(Z)+1:PRINT CHR$(&HF8);
720 NEXT
730 H=H-1:IF H=0 GOTO 750
740 GOTO 240
750 LOCATE 6,0:PRINT"■GAME OVER■■";
760 FOR ZZ=1 TO 6:FOR Z=80 TO 30 STEP -8:SOUND Z,1:NEXT Z,ZZ
770 IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB 870
780 OUT 48,22:W=INP(49)
790 OUT 48,22:W=INP(49) AND W
800 IF W=127 THEN SOUND 70,50:SOUND 1,1:GOTO 230
810 GOTO 780
820 LOCATE 6,0:PRINT"■■Clear!■■";
830 FOR Z=1 TO 50:SOUND 80,1:SOUND 70,1:NEXT
840 SC=SC+RO*100:RO=RO+1
850 LOCATE A,B:PRINT CHR$(CH1);:LOCATE A,B+1:PRINT CHR$(CH2);
860 GOTO 240
870 LOCATE 26,0:PRINT"HI-SCORE";:LOCATE 26,1:PRINT USING"########";HI
880 LOCATE 26,4:PRINT"   SCORE";:LOCATE 26,5:PRINT USING"########";SC
890 LOCATE 26,8:PRINT"   ROUND";:LOCATE 26,9:PRINT USING"########";RO
900 LOCATE 26,12:PRINT"    YOURS";:LOCATE 26,13:PRINT USING"########";H
910 RETURN
920 DATA 0000000111000000
930 DATA 0000001000110000
940 DATA 0000010111011000
950 DATA 0000011111110000
960 DATA 0011001111110000
970 DATA 0100111111110111
980 DATA 1011011011011001
990 DATA 1111111011010110
1000 DATA 0111111111111110
1010 DATA 0011111111111100
1020 DATA 0000011111110010
1030 DATA 0000010111111101
1040 DATA 0000101111011101
1050 DATA 0001011111001111
1060 DATA 0010111110000110
1070 DATA 0001101000000000
```

★電波新聞社から新刊発行！その名も月刊ＲＥＭ!!ただのメモ帳だったりして…。（山口県萩市・**景由秀正14才**）
……**【影：**月刊まあいい子！／月刊ああいいよ／月刊ああ好き／月刊へえっマンガ？―どれもすばらしい名前。**】**

PASOPIA 7用

ATTACKER

諸星　旦



説明

敵の空中機雷をかわし，基地を破壊してゆくゲームです。これだけだとあまりおもしろくもないので，プライオリティ機能を使ってみました。これによってグラフィックをキャラクタの上，もしくは下に表示させることができ，グラフィックが上の時，高度は高い，逆の時は低い，という画面にしました。空中機雷［黄色の◆］は高度を下げると命中しませんが，基地［緑の●］にはぶつかります。高度を上げるとこの逆です。この状態ではレーザーを打てますが，基地が1000点以上の時に出てくる要塞の中心部［水色の×］しか破壊できません。

説明がむずかしいかもしれませんが，実際にやればすぐわかると思います。キーは[2]でDOWN，[8]でUP，あとは[4]，[6]，[SPACE]です。

プログラムについて

DOWNスクロールやコースの表示にマシン語を使っています。命中判定はキャラクタの色で調べているので，色さえ合わせれば何でも使えます。好きなように改造してください。

最後に

自分で言うのもなんですが，この「PASOPIA 7」は複雑ですがすばらしいマシンです。

ぼくは製作の途中，暴走のため5～6回プログラムを消滅させてしまいました（セーブもしてなかった）。それにもめげず，ついに完成させました。山崎さん，影になんか負けずにがんばってください。

CHECKER FLAG

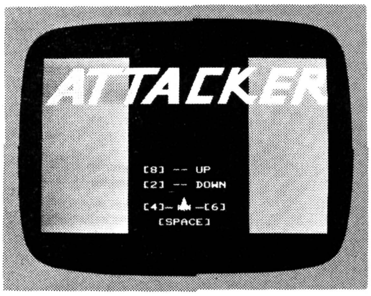
Dr.D：スクロールを利用したゲーム，よくあるパターンだな。これといって，目立ったところはないが，ぶなんにまとめてあるので採用じゃ！

影：なにをボケとるんですか!! よくみてじゃない聞いてください。音楽がスバラシイでしょうが!!

Dr.D：どれ——♪チンジャラホイ♪

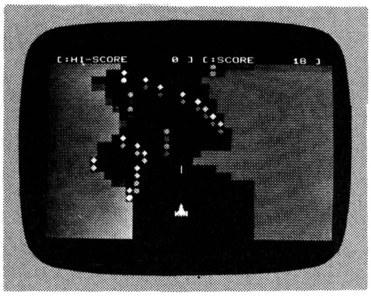
影：ダメだ！ Dr.はすべての音楽がパチンコ屋の音になっちゃうんだよね。

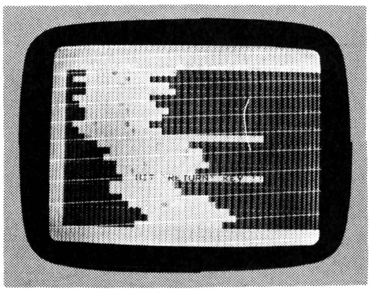
Dr.D：ほな，打ち止めだな。



▲《写真1》タイトル

▼《写真2》スタート！　よくみるパターンだがオモシロイ!!





▲《写真3》ヤ・ラ・レ・タ！

★9月号を買いにいったら8月号が5冊も売れ残っていた。この責任をとって編集長は阪神ファンになりなさい!!（栃木県宇都宮市·**野尻尚史15才**）……【**影**：ムリな話しさ！編集部には扇風機もないんだよ。ファンなんて！】

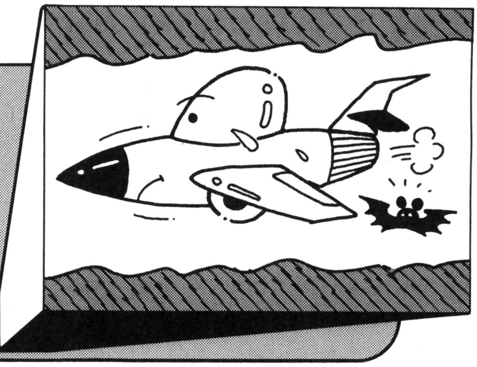
```
10 WIDTH 40:SCREEN 0:KEY OFF:CONSOLE 0,25,0,8:COLOR 7,0,7:DEFINT A-Z
20 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:RANDOMIZE(TIME/4):DIM B1(20),B2(30),B3(20),B4(3
0)
30 FOR I=0 TO 39:POKE &HF000+I,&H87:POKE &HF028+I,&H20:NEXT
40 FOR I=&HE000 TO &HE034:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
50 SCREEN ,,,,1:FOR J=1 TO 9:FOR I=10 TO 14:READ A:PSET(I,J),A:NEXT:NEXT
60 FOR J=10 TO 16:FOR I=6 TO 18:READ A:PSET(I,J),A:NEXT:NEXT
70 GET(10,1)-(14,9),B1:GET(6,10)-(18,16),B2:SCREEN ,,,,0
80 SCREEN ,,1:COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT"▲":PRINT"▼":GET%(0,0)-(1,1),B3
90 LOCATE 0,0:COLOR 6:PRINT"◢";:COLOR 2:PRINT"■";:COLOR 6:PRINT"◣":PRINT"■";:COL
OR 5:PRINT"X";:COLOR 6:PRINT"■":PRINT"◥";:COLOR 4:PRINT"■";:COLOR 6:PRINT"◤";:GE
T%(0,0)-(2,2),B4:COLOR 7:SCREEN ,,0
100 WR=&HE000:WR1=&HE020:WL=&HE023:WI=&HE02F:GOSUB 900
110 SC=0:AT=3:PLAY"V12O5S4M50L18","V12O5S6M50L18"
120 X=19:Y=20:DO=0:SH=0:WL1=12:WI1=16:COLOR=(0,0):COLOR=(1,9):COLOR=(2,10):COLOR
=(3,14)
130 CLS:PRINT USING" [:HI-SCORE ###### ] [:SCORE ###### ]";HSC,SC
140 PUT(X*8+2,Y*8),B1:PUT(X*8-2,(Y+1)*8+1),B2
150 LOCATE 6,4:COLOR 4:PRINT"LEFT";:COLOR 2:PRINT AT;:COLOR 5:PRINT" ATTACERS.";
:COLOR 6:PRINT"NOW,READY!!";:COLOR 7
160 FOR I=0 TO 5000:NEXT:BEEP
170 POKE WL,WL1:POKE WI,WI1:FOR I=0 TO 24:COLOR 2:CALL WR:COLOR 7:CALL WR1:NEXT
180 ' MAIN
190 A=INT(RND(1)*5)-2:WI1=WI1+A:IF WI1<9 THEN WI1=9 ELSE IF WI1>17 THEN WI1=17
200 A=INT(RND(1)*5)-2:WL1=WL1+A:IF WL1<1 THEN WL1=1 ELSE IF WL1+WI1>39 THEN WL1=
38-WI1
210 POKE WL,WL1:POKE WI,WI1:COLOR 2:CALL WR:COLOR 7:CALL WR1
220 IF RND(1)>.6 THEN A=INT(RND(1)*WI1+WL1):COLOR 4:LOCATE A,1:PRINT"●";:COLOR 7
230 IF RND(1)>.3 THEN A=INT(RND(1)*WI1+WL1):COLOR 6:LOCATE A,1:PRINT"◆";:COLOR 7
240 IF SC>500 AND RND(1)<.06 THEN A=INT(RND(1)*(WI1+1)+WL1-1):PUT%(A,1),B3
250 IF SC>1000 AND RND(1)>.92 THEN A=INT(RND(1)*(WI1+2)+WL1-2):PUT%(A,1),B4
260 GOSUB 400:SC=SC+1:GOSUB 660
270 IF SH=1 THEN GOSUB 480
280 PLAY"DEG","CEA"
290 K=STICK(0):IF K=0 THEN 360
300 IF K=3 THEN A1=1:GOTO 340
310 IF K=7 THEN A1=-1:GOTO 340
320 IF K=5 AND DO=0 THEN DO=1:COLOR=(1,1,5):COLOR=(2,2,3):COLOR=(3,7):GOTO 360
330 IF K=1 AND DO=1 THEN DO=0:COLOR=(1,9):COLOR=(2,10):COLOR=(3,14):GOTO 360
340 LINE(X*8-2,Y*8)-(X*8+10,(Y+1)*8+7),0,BF
350 X=X+A1:PUT(X*8+2,Y*8),B1:PUT(X*8-2,(Y+1)*8+1),B2:A1=0
360 IF STRIG(0)=-1 THEN IF SH=0 AND DO=0 THEN SH=1:X1=X:Y1=Y-1:X2=X1*8+4:LINE(X2
,Y1*8+7)-(X2,Y1*8),3:GOSUB 480
370 IF SH=1 THEN GOSUB 480
380 GOSUB 400:GOTO 190
390 ' SCREEN
400 D=SCREEN(X,Y,1):D1=SCREEN(X,Y+1,1)
410 IF(D=7 AND D1=7)THEN RETURN
420 IF(D=4 OR D1=4)AND DO=0 THEN RETURN
430 IF(D=6 OR D1=6)AND DO=1 THEN RETURN
440 FOR A=0 TO 5:NOISE"L12N13":FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 7:COLOR=(I,J,I):NEXT J,I,
A
450 AT=AT-1:IF AT=0 THEN 680
460 FOR I=0 T] 2000:NEXT:RETURN 120
470 ' SHOOT
480 D=SCREEN(X1,Y1,1):LINE(X2,Y1*8+8)-(X2,Y1*8),0
490 IF Y1=1 THEN 640
500 IF D=2 THEN 640
510 IF D=4 THEN SC=SC+10:GOTO 580
520 IF D=5 THEN SC=SC+100:GOTO 580
530 Y1=Y1-1:LINE-(X2,Y1*8),3:D=SCREEN(X1,Y1,1)
540 IF D=2 THEN 640
550 IF D=4 THEN SC=SC+10:GOTO 580
560 IF D=5 THEN SC=SC+100:GOTO 580
570 RETURN
580 GOSUB 660:NOISE"14n14"
590 FOR I=0 TO 10:LOCATE X1,Y1:COLOR 2:PRINT"X";
600 COLOR 6:LOCATE X1,Y1:PRINT"*";:NEXT
610 COLOR 7:LOCATE X1,Y1:PRINT" ";
620 COLOR 6:FOR I=0 TO INT(RND(1)*3)
630 LOCATE X1+INT(RND(1)*4-2),Y1+INT(RND(1)*4-2):PRINT"o";:NEXT:COLOR 7
640 SH=0:LINE(X2,Y1*8+8)-(X2,Y1*8),0:RETURN
650 ' SCORE
660 LOCATE 29,0:PRINT USING"######";SC:RETURN
670 ' GAME OVER
680 LOCATE 11,11:COLOR 1:PRINT"G A M E  O V E R !!";
690 COLOR 0:LOCATE 11,17:PRINT"HIT `RETURN` KEY !!";:COLOR 7
700 IF SC>HSC THEN HSC=SC
710 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN 110
720 GOTO 710
730 ' ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ
740 DATA 0E,2E,06,01,16,01,1E,19,CD,05,00,0E,34,16,00,1E
750 DATA 01,CD,05,00,0E,30,21,00,F0,11,28,00,CD,05,00,C9
760 DATA 0E,34,16,0B,1E,01,CD,05,00,0E,30,21,28,F0,11,10
770 DATA 00,CD,05,00,C9
780 ' ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ
790 DATA 0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,3,0,0
800 DATA 0,3,3,3,0,0,3,3,3,0,0,1,3,1,0
810 DATA 1,1,1,1,1,2,1,1,1,2,2,1,1,1,2
820 DATA 3,0,0,1,1,1,3,1,1,1,0,0,3
830 DATA 3,0,1,1,1,3,3,3,1,1,1,0,3
840 DATA 3,0,1,1,2,3,2,3,2,1,1,0,3
850 DATA 3,1,1,2,2,3,2,3,2,2,1,1,3
860 DATA 3,1,1,2,2,1,2,1,2,2,1,1,3
870 DATA 3,0,0,2,2,0;2,0,2,2,0,0,3
880 DATA 0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0
890 ' TITLE
900 CLS:COLOR=(1,9):COLOR=(2,10,11):COLOR=(3,14)
910 DRAW"BM5,60C3M+30,-40M+10,+0M+0,+40M-10,+0M+0,-10M-13,+0M-7,+10M-10,+0BM+21,
-15M+9,-11M+0,+11M-9,+0"
920 DRAW"BM50,27C3M+3,-7M+37,+0M-3,+7M-15,+0M-12,+33M-8,+0M+12,-33M-14,+0"
930 DRAW"BM90,27C3M+3,-7M+37,+0M-3,+7M-15,+0M-12,+33M-8,+0M+12,-33M-14,+0"
940 DRAW"BM110,60C3M+30,-40M+10,+0M+0,+40M-10,+0M+0,-10M-13,+0M-7,+10M-10,+0BM+2
1,-15M+9,-11M+0,+11M-9,+0"
950 DRAW"BM158,60C3M+15,-40M+25,+0M-3,+8M-17,+0M-9,+24M+17,+0M-3,+8M-25,+0"
960 DRAW"BM192,60C3M+15,-40M+8,+0M-5,+12M+12,-12M+10,+0M-20,+20M+12,+12M+8,+0M-5
,+8M-5,+0M-15,-15M-2,+1M-5,+14M-8,+0"
970 DRAW"BM235,60C3M+15,-40M+25,+0M-3,+8M-17,+0M-4,+9M+18,+0M-3,+6M-17,+0M-3,+9M
+17,+0M-3,+8M-25,+0"
980 DRAW"BM269,60C3M+15,-40M+25,+0M-7,+20M-7,+0M+8,+12M+6,+0M-5,+8M-4,+0M-15,-20
M-8,+20M-8,+0BM+18,-27M+2,-7M+10,+0M-2,+7M-10,+0"
990 PAINT(8,59),1,3:PAINT(53,26),2,3:PAINT(93,26),1,3:PAINT(113,59),2,3:PAINT(16
1,59),1,3:PAIN~(195,59),2,3:PAINT(238,59),1,3:PAINT(272,59),2,3
1000 PUT(154,160),B1:PUT(150,169),B2
1010 POKE WL,12:POKE WI,16:FOR I=0 TO 24:COLOR 2:CALL WR:COLOR 7:CALL WR1:NEXT
1020 LOCATE 14,16:PRINT"[8] -- UP";:LOCATE 14,18:PRINT"[2] -- DOWN";
1030 LOCATE 14,21:PRINT"[4]-    -[6]";:LOCATE 16,23:PRINT"[SPACE]";
1040 COLOR=(1,9):COLOR=(2,10,11):IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
1050 SOUND 83,5:FOR I=0 TO 500:NEXT
1060 COLOR=(1,10,11):COLOR=(2,9):FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 1040
```

★半年悩んであきっぽい私はＳＣ－3000に決定。うちの女房は中古ですけど編集部の方だれかもらって!?（東京都日野市・**座文具留21才**）……**【影：**なに!?**編：**ぬねの!!**編・影：**ハ，ハーイ!!ジャンケンポーン!!**影：**勝った!!**】**

PC-6001/mkII(16K)用

3D-HOLE FLY

DAI Q



マシン語を使ったコックピット・タイプのゲームを作りました。内容は単純で，飛行機で洞窟の中を，壁にぶつけないように操縦するものです。

遊びかた●

マシン語の読み込みに少し時間がかかりますが，しばらくするとタイトルが出ます。スペース・キーを押すと，スタートします。操縦は，カーソル・キーで8方向にできます。

飛行機のスピードは，得点が上がるにつれてだんだん早くなっていきます。飛行機が壁にぶつかると，GAME OVERです。再ゲームは，スペース・キーを押してください。

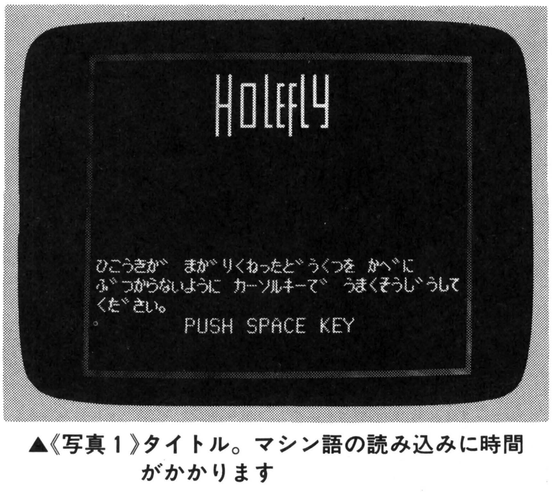
プログラム●

アトリビュート・エリア（E000～E1FF）に&H40を代入して，64×32のセミグラフィックを使用しています。画面は，いきなりV－RAM(E200～E3FF）に書き込まず，一度EA00～EBFFに書き込んでからV－RAMに転送しています。

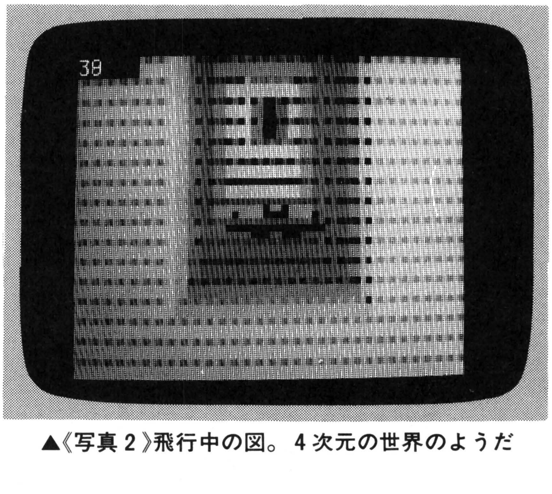
マシン語は，DC00～DDC7に入っています。

《第1表》 メモリ・マップ

DC00	ポインタ移動
DC10	キー・スキャン
DC40	移動データ
DC60	イメージ・クリア
DC78	四角を書く
DCC0	表示
DCE8	一番奥の表示
DD20	洞窟のカーブするデータ
DD38	飛行機の書き込み
DD48	飛行機のキャラ
DD58	イメージからV－RAMへ転送
DD78	メイン・ルーチン
DF00～DFFF	データ・エリア
DF00～DF0F	洞窟データ
DFE0	四角の大きさ
DFE1	バック・カラー
DFE2	カラー
DFE3	つぎのバック・カラー
DFE4～5	乱数読み込みのアドレス
DFE6～7	スコア
DFE8～9	ウェイト・ループの回数
DFF0～1	ポインタ
DFF2～3	
DFF4～5	



▲《写真1》タイトル。マシン語の読み込みに時間がかかります



▲《写真2》飛行中の図。4次元の世界のようだ

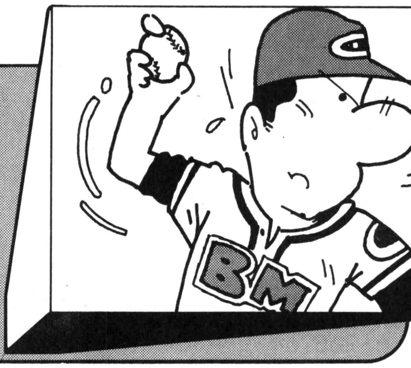
★ちょっと古いネタだけど，再生紙利用の紙ってもしかしてボツ葉書も入ってるのでは？（愛知県豊田市・鈴木慶史13才）……【編：プログラムにボツはあっても葉書にはありません。影：紙質はよくなってるだろ！】

```
10 CLEAR300,&HDBFF
15 S=10:INPUT"SPEED(PRO 0-20 AMA
)";S:IF S<0ORS>20GOTO 15
19 RFM *****マシンゴ かきこみ*****
20 FORI=&HDC00TO&HDDC7:READA$:PO
KEI,VAL("&H"+A$):NEXTI
29 REM *****マシンゴ データー*****
30 DATA2a,f0,df,23,23,7d,e6,0f
40 DATA6f,22,f0,df,c9,00,00,00
50 DATAcd,61,10,0f,e6,1e,21,40
60 DATAdc,85,6f,5e,23,56,dd,21
70 DATA00,df,06,08,dd,66,01,dd
80 DATA6e,00,19,dd,74,01,dd,75
90 DATA00,05,c8,dd,23,dd,23,c3
100 DATA24,dc,00,00,00,00,00,00
105 REM DC40
110 DATAdf,ff,ff,ff,bf,ff,df,ff
120 DATAde,ff,fe,ff,be,ff,de,ff
130 DATAe0,ff,00,00,c0,ff,e0,ff
140 DATAdf,ff,ff,ff,bf,ff,df,ff
145 REM DC60
150 DATA3e,10,32,e0,df,3a,e1,df
160 DATA32,00,ea,01,ff,01,11,01
170 DATAea,21,00,ea,ed,b0,c9,00
175 REM DC78
180 DATA2a,f2,df,4e,23,46,23,7d
190 DATAe6,0f,6f,22,f2,df,c5,e1
200 DATA22,f4,df,dd,21,e0,df,11
210 DATA20,00,3a,e2,df,00,00,00
220 DATAdd,46,00,e5,dd,4e,00,77
230 DATA23,0d,c2,9f,dc,e1,19,05
240 DATAc2,9b,dc,00,00,00,c6,10
250 DATAe6,7f,32,e2,df,dd,35,00
260 DATAdd,35,00,c9,00,00,00,00
265 REM DCC0
270 DATA2a,f0,df,22,f2,df,7d,cb
280 DATA27,cb,27,cb,27,e6,70,f6
290 DATA0f,32,e2,df,32,e3,df,00
300 DATA00,00,06,07,c5,cd,78,dc
310 DATAc1,05,c8,c3,dc,dc,00,00
315 REM DCE8
320 DATA2a,e4,df,23,7c,e6,3f,67
330 DATA22,e4,df,7e,e6,07,26,dd
340 DATAc6,20,6f,5e,16,00,2a,f4
350 DATAdf,19,dd,2a,f2,df,dd,75
360 DATA00,dd,74,01,e5,dd,e1,3e
370 DATA80,dd,77,00,dd,77,01,dd
380 DATA77,20,dd,77,21,c9,00,00
385 REM DD20
390 DATA20,20,22,22,01,01,41,41
395 REM DD28
400 DATA06,08,1a,a6,77,13,23,05
410 DATAc8,c3,2a,dd,00,00,00,00
420 DATA11,48,dd,21,ec,ea,cd,28
430 DATAdd,21,0c,eb,cd,28,dd,c9
440 DATAfe,ff,ff,f4,f8,ff,ff,fd
450 DATAf3,f3,f0,f1,f2,f0,f3,f3
455 REM DD58
460 DATA01,fb,01,11,05,e2,21,05
470 DATAea,ed,b0,21,01,01,cd,6d
480 DATA11,2a,e6,df,23,22,e6,df
490 DATAcd,a1,3a,c9,00,00,00,00
495 REM DD78
500 DATAcd,00,dc,cd,10,dc,cd,60
510 DATAdc,cd,c0,dc,cd,e8,dc,cd
520 DATA38,dd,cd,58,dd,00,00,00
530 DATA3a,e1,df,47,3a,ec,ea,f6
540 DATA0f,b8,c8,00,3a,13,eb,f6
550 DATA0f,b8,c8,3a,e3,df,32,e1
560 DATAdf,cd,b0,dd,c3,78,dd,00
565 REM DDB0
570 DATA2a,e8,df,2b,7c,b5,c8,22
580 DATAe8,df,2b,7c,b5,c8,c3,ba
590 DATAdd,00,00,00,00,00,00,00
595 REM DDC8
600 SCREEN2,2,2:CONSOLE0,16,0,0:
COLOR1,0,1:CLS
605 FORI=&HE000TO&HE200:POKEI,&H
40:NEXTI
609 REM *****タイトル*****
610 SCREEN2,1,1:CONSOLE0,16,0,0:
COLOR1,0,1:CLS
620 LINE(0,0)-(255,191),1,B
626 LOCATE10,1:PRINT "||n|rr|||
"
628 LOCATE10,2:PRINT "H|||HH4
"
630 LOCATE10,3:PRINT "||ULL|L J
"
632 LOCATE1,10:PRINT "ひこうきが まが
りくねったどうくつを かべに"
634 LOCATE1,11:PRINT "ぶつからないように
カーソルキーで うまくそうじゅうして"
636 LOCATE1,12:PRINT "ください。
640 LOCATE8,13:PRINT "PUSH SPACE
 KEY";CHR$(7)
650 PLAY "s12m10t64l1o4cdegcgege
cdgc
660 IF STRIG(0)=0GOTO 660
665 PRINT CHR$(7)
669 REM *****イニシャライズ*****
670 POKE&HDFF0,0:POKE&HDFF1,&HDF

680 RESTORE700:FORI=&HDF00TO&HDF
0F:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$)
690 NEXTI
700 DATA08,ea,29,ea,4a,ea,6b,ea
710 DATA8c,ea,ad,ea,ce,ea,ef,ea
720 POKE&HDFE1,&H0F
730 A=RND(-TIME):POKE&HDFE5,RND(
1)*64
740 POKE&HDFE6,0:POKE&HDFE7,0
750 POKE&HDFE8,1:POKE&HDFE9,S
760 SOUND0,0:SOUND1,6 :SOUND7,56
:SOUND11,0:SOUND12,15:SOUND13,14

770 SOUND8,16
779 REM *****スタート*****
780 SCREEN2,2,2:LOCATE0,0:PRINT
"      ":EXEC&HDD78
789 REM *****GAME OVER*****
790 SCREEN2,1,1:CLS
800 SOUND8,0:SOUND6,60:SOUND7,7:
SOUND12,120:SOUND8,16:SOUND13,0
810 FORI=0TO30:SCREEN2,1,1
820 LINE(128,96)-(78+RND(1)*100,
71+RND(1)*50),4
830 SCREEN2,1,2:NEXTI:SCREEN2,1,
1
840 LOCATE10,4:PRINT "SCORE";PEE
K(&HDFE7)*256+PEEK(&HDFE6)
850 LOCATE11,10:PRINT "GAME OVER
"
860 FORI=0TO1000:NEXTI:GOTO 620
```

★僕は天才だ。なんとMULTI8をMULT18と読んでいた。(神奈川県川崎市・**小林栄治15才**)……【**影**：はは，天才だ天災だ10才だ!!**編**：15才ですよ!**影**：英字はスゴク読みにくいな，なあ英字?**編**：栄治ですよ!!】

PC-6001/mkII(16K)用

BASE BALL



中村　明弘

ルールと遊びかた

2人で遊ぶゲームです。

打撃

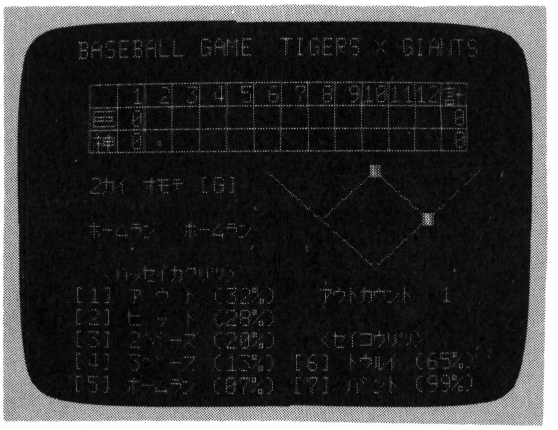
アウト，ヒット，……，ホームランのうちひとつを選んで，1～5の数字で入力します。乱数と一致すれば，ランナーが表示されます。アウトを入力したときは，アウトが出てもカウントされません。また，1塁ランナーがいるときに限り，ある確率でダブル・プレイになりますが，このとき，2塁ランナー，3塁ランナーは進塁します。

盗塁

6を入力します。成功ならすべてのランナーが進塁し，失敗なら先頭のランナーがアウト，他のランナーは進塁します。

送りバント

7を入力します。成功ならすべてのランナーが進塁し，バッター・アウト，失敗なら先頭のランナーがアウトで，バッターは1塁セーフです。ダブル・プレイはありません。盗塁，バントの成功率は，先頭ランナーの位置によって異なります。



▲《写真1》実行画面

《第1表》 変数表

B	ダブルプレイ用フラグ（一塁ランナーがいるか）
D	入力データ，ランナー表示ルーチンでカウンタになる
E	先頭ランナーの位置
F	アウト・カウント
I，J	FOR～NEXT用ループ・カウンタ
K，L	汎用
M	乱数
N	ランナー検索用
P	回数
Q	オモテ，ウラを表す
A(I)	発生確率に応じて1～5の整数がはいる
B(I)	ランナー通過フラグ
R(I)	ランナー
S(I，J)	得点
D$(I)	メッセージ等の文字列
E$(I)	成功率

CHECKER FLAG

編：ちょっと変わった作品の登場です。

Dr.D：ベース・ボール・ゲームだな。ほほう，データ確率から判断するゲームだね。どれどれ――プログラムは，各ルーチンごとにREM文が入っているから理解しやすくなっとる。これとフロー・チャートを参考にすれば，どこでどんなことをしてるかは一目瞭然だな。メイン・ルーチンを見てみると，しっかりとプログラムされてるのがわかる。それと，120行を見てごらん。この意味はわかるかな？

編：マシン語ルーチンを呼び出す命令ですね。エグゼキュートと呼ぶんでしたね。

Dr.D：そうだ。ここでは，キー入力をリアル・タイム入力にするためのマシン語ルーチンを呼びだしているんだ。

★1学期の成績は良かったが視力が下ったので，SC－3000を買う金がメガネ代に。(東京都東久留米市・**岸　正人13才**）……【**編**：何度も言うけど1時間に10分間は休まなくちゃいけないよ！影さんみたくなるからね！】

```
10 REM ------  しょき せってい  ------
20 CLS:CONSOLE,,0,0
30 PLAY "sm10000l8o5d4obo5dg.g16d4ef+16.g32ag16.e32d2"
40 DIM A(99),S(1,13),D$(11)
50 FOR I=0 TO11:READ D$(I):NEXT
60 FOR I=0 TO 7:READ E$(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 99
80 IF J=0 THEN READ J:K=K+1
90 A(I)=K:J=J-1:NEXT
100 GOSUB 1110
110 REM -----  ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ  ------
120 EXEC &H1058
130 LOCATE 2,8:PRINT "1~7"
140 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 9
150 LOCATE 6,8:PRINT "?"
160 D=VAL(INKEY$+"H"):M=RND(1)
170 IF D THEN I=1:J=9
180 NEXT:COLOR I:NEXT
190 IF D=0 OR D>7 THEN 140
200 IF D>E*2+5 OR D+F=9 THEN140
210 LINE(16,96)-(55,107),0,BF
220 LOCATE 2,8:PRINT D$(D+4);
230 K=0:L=1:M=INT(RND(1)*100)
240 FOR I=1 TO 200:NEXT
250 ON D/6+1 GOSUB 530,620
260 FOR I=1 TO 200:NEXT
270 LINE(16,96)-(127,107),0,BF
280 R=SGN(S(1,13)-S(0,13))
290 IF P*Q*R>8  THEN F=3:P=13
300 IF F<3      THEN 120
310 IF S(Q,P)=0 THEN GOSUB 950
320 IF P*Q*R<-8 THEN P=13
330 IF P*(1-Q)*R>8 THEN LOCATE 21,4:PRINT "X":P=13
340 REM --- ﾁｪﾝｼﾞ,ｹﾞｰﾑ ｾｯﾄ ----
350 P=P+Q:Q=1-Q:B=0:E=0:F=0
360 FOR I=1 TO 4:R(I)=0:NEXT
370 LOCATE 3,8
380 IF P>12 THEN 430
390 PLAY "l10o5gefdecdo4bo5c2"
400 PRINT " ﾁｪﾝｼﾞ !!"
410 FOR I=1 TO 1500:NEXT:CLS
420 GOSUB 1230:GOTO 120
430 PLAY "l10o5cedfegfbo6c2"
440 PRINT "ｹﾞｰﾑ ｾｯﾄ !!"
450 FOR I=1 TO 1500:NEXT:CLS
460 LOCATE 6,8:PRINT D$(R+3)
470 LOCATE 6,10:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ? [y/n]"
480 D$=INKEY$
490 IF D$= "y" THEN RUN 30
500 IF D$<>"n" THEN 480
510 CONSOLE 0:SCREEN 1,2,1:END
520 REM -------  ﾀﾞｹﾞｷ  -------
530 PRINT "  ";D$(A(M)+4)
540 IF D=1 THEN RETURN
550 IF D=A(M) THEN GOSUB 700:GOTO 730
560 IF A(M)=1 THEN GOSUB 1010:GOSUB 890
570 IF M>=B OR F=3 THEN RETURN
580 LINE(16,96)-(111,107),0,BF
590 LOCATE 3,8:PRINT "ﾀﾞﾌﾞﾙﾌﾟﾚｲ!!"
600 E=1:GOTO 680
610 REM -----  ﾄｳﾙｲ,ﾊﾞﾝﾄ  -----
620 IF M>VAL(E$(E+D*4-24)) THEN 660
630 PRINT "  ｾｲｺｳ!"
640 IF D=7 THEN GOSUB 1020
650 D=2:GOTO 730
660 PRINT "  ｼｯﾊﾟｲ"
670 IF D=7 THEN GOSUB 700
680 K=E+1:L=0:GOSUB 700
690 GOSUB 1010:D=2:GOTO 740
700 N=N+1:IF R(N)-K THEN 700
710 R(N)=L:N=0:RETURN
720 REM -----  ﾗﾝﾅｰひょうじ  -----
730 PLAY "l24o5cego6c2"
740 D=D-1:B=0:E=0:RESTORE 1380
750 FOR I=1 TO 4:READ K,L
760 IF POINT(K,L) THEN LINE -STEP(6,6),0,BF
770 R=R(I):R=R-(R>0):B(R)=1:R(I)=-R*(R<5):NEXT
780 GOSUB 1060:RESTORE 1380
790 FOR I=2 TO 5:READ K,L
800 IF B(I)=0 THEN 860
810 LINE(K,L)-STEP(6,6),1,BF
820 IF I=2 THEN B=10
830 IF I<5 THEN E=I-1:GOTO 860
840 IF F<3 THEN GOSUB 950
850 LINE(K,L)-STEP(6,6),0,BF
860 B(I)=0:NEXT:GOSUB 1060
870 IF D>1 THEN 740
880 REM ----  せいこうりつ ひょうじ  ----
890 K=E+4:IF F>1 THEN K=0
900 LINE(216,168)-(231,191),0,BF

910 LOCATE 27,14:PRINT E$(E)
920 LOCATE 27,15:PRINT E$(K);
930 RETURN
940 REM ----  とくてん ひょうじ  -----
950 FOR J=P TO 13 STEP 13-P
960 S=S(Q,J)-(F<3):S(Q,J)=S
970 LINE(J*16+17,Q*12+36)-STEP(14,10),0,BF
980 LOCATE J*2+2,Q+3:PRINT RIGHT$(STR$(S),2)
990 NEXT:RETURN
```

PC-6001 MKII

★「BASIC－L」…実はある会社の洗たく洗剤でした。(埼玉県東松山市・**公塚　潤14才**) ……【**影**：洗剤と掛けてプログラム・チェックと解く。**編**：その心は？**影**：みずに流して後でアワをくう／**編**：選択してまーす／】

```
1000 REM ----- ｱｳﾄｶｳﾝﾄ ------
1010 PLAY "l20o4fc2"
1020 LINE(224,132)-(231,143),0,B
F
1030 F=F+1:LOCATE 27,11:PRINT F
1040 RETURN
1050 REM ----- ﾀﾞｲﾔﾓﾝﾄﾞ -----
1060 LINE(120,70)-(184,122)
1070 LINE-(248,70)
1080 LINE(152,96)-(184,70)
1090 LINE-(216,96):RETURN
1100 REM ----- がめんさくせい -----
1110 SCREEN 4,2,2:COLOR 1,0,1:CO
NSOLE 0:CLS:P=1:Q=0
1120 PLAY "ddef+gab4agf+e16.d32g
2"
1130 PRINT " BASEBALL GAME  TIGE
RS × GIANTS "
1140 FOR I=23 TO 59 STEP 12
1150 LINE(16,I)-(240,I):NEXT
1160 FOR I=16 TO 240 STEP 16
1170 LINE(I,23)-(I,59):NEXT
1180 PRINT "      1 2 3 4 5 6 7 8
 9101112"
1190 CONSOLE 5:RESTORE 1400
1200 FOR I=1 TO 6:READ K
1210 FOR J=K TO K+320 STEP 32
1220 READ D$:POKE J,VAL("&H"+D$)
:NEXT:NEXT
1230 GOSUB 1060:LOCATE 1,6:PRINT
 P;D$(Q)
1240 LOCATE 0,10:PRINT "   <ﾊｯｾｲ
ｶｸﾘﾂ>"
```

```
1250 PRINT " [1] ｱ ｳ ﾄ (32%)   ｱ
ｳﾄｶｳﾝﾄ  0   [2] ﾋ ｯ ﾄ (28%)"
1260 PRINT " [3] 2ﾍﾞｰｽ (20%)  <
ｾｲｺｳﾘﾂ>     [4] 3ﾍﾞｰｽ (13%)";
1270 PRINT " [6] ﾄｳﾙｲ (00%)  [5]
 ﾎｰﾑﾗﾝ (07%) [7] ﾊﾞﾝﾄ (00%)";
1280 PRINT CHR$(7);:RETURN
1290 REM ------- data -------
1300 DATA ｶｲ ｵﾓﾃ [G],ｶｲ ｳﾗ  [T]
1310 DATA ｼﾞｬｲｱﾝﾂ ｶﾞ ｶﾁﾏｼﾀ !!
1320 DATA ｼﾞｶﾝｷﾞﾚ ﾋｷﾜｹ ﾃﾞｽ ..
1330 DATA ﾀｲｶﾞｰｽ ｶﾞ ｶﾁﾏｼﾀ !!
1340 DATA ｱ ｳ ﾄ,ﾋ ｯ ﾄ,2ﾍﾞｰｽ,3ﾍﾞｰ
ｽ,ﾎｰﾑﾗﾝ,ﾄｳﾙｲ,ﾊﾞﾝﾄ
1350 REM ------- かくりつ -------
1360 DATA 00,65,50,35,00,99,80,6
0,32,28,20,13,07
1370 REM ----- ﾍﾞｰｽの いち -----
1380 DATA 213,93,181,67,149,93,1
81,119
1390 REM ----- ｹｲ,ｷｮ,ｼﾝ -----
1400 DATA &HE51C,80,84,BF,80,8F,
80,8F,80,9F,90,9F
1410 DATA &HE51D,00,10,D0,10,10,
FE,10,10,90,90,90
1420 DATA &HE682,80,BF,A0,A0,BF,
A0,BF,A0,A0,BF,80
1430 DATA &HE683,00,FE,00,00,FC,
04,FC,00,00,FE,00
1440 DATA &HE802,80,88,84,BF,82,
84,8E,95,A4,84,A4
1450 DATA &HE803,00,10,10,FE,92,
FE,92,FE,10,10,10
```

BLACK BOX―影のゲーム・アイデア④―

影：やあ，久しぶりだね！　ん，なんだその顔は？ははーん，夏休みボケってやつか。これじゃ，グッド・アイデアも浮かぶわけがないな。しかたない，また私がゲーム・アイデアを提供しよう。

ところで，10月号の115ページを見てくれた？ついにB.B.コーナーの作品「雨の音楽会」が登場したんだ。ウヒヒ，これに気を良くして今回もガンバルゾー!!

さて，第4弾のウルトラ・アイデアは，PEEPHALL－GAMEがポイントだ。つまり，画面の一部分だけを作った“のぞき穴”のゲームのことだ。

題名：「透明人間」

ストーリー：小雨の降りしきる晩のこと。人里離れた研究所に影が忍び込む。最新型マイコン「ATOM－9」の資料を盗みにいくのだ。だが，この研究所には透明人間がいて影のじゃまをする。この難関をみごと突破して，この資料を盗み出そう!!

条件：①PEEPHALLで作る②透明人間の存在は，音と足跡とドアの開閉で知る③透明人間が近づいたらインクをぶっかける。すると透明人間は，30秒間だけATOM－9の資料のある部屋へ移動する。④なにもせずに透明人間を追うと，地下室へ連れて行かれてゲーム・オーバー。

影：というゲームだけど，ストーリーは君たちのアイデアで変えてもらってもかまわない。しめ切りは10月10日（当日消印有効)。あて先は，ベーマガ編集部の「B.B.コーナー」係まで。

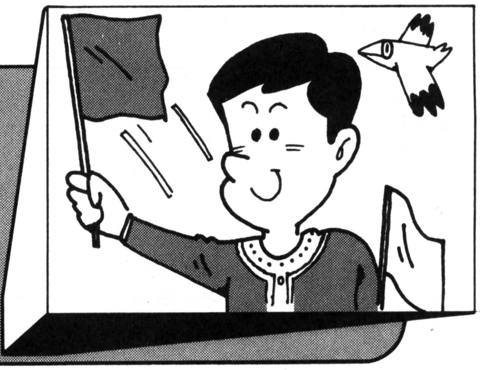
さてさて，どんな作品が届くことやら，首を長くして待ってるからネ！

★誰だね，お菓子を食べながらOFコーナーを見ているのは！勉強しなさい勉強を!!（石川県金沢市・鈴見英之13才)……【**影**：勉強しろ！勉強しなくちゃいかんぞ!!モグモグ。**編集長**：仕事しろ！仕事を!!クチャクチャ。】

PC-6001mkII用

旗あげゲーム

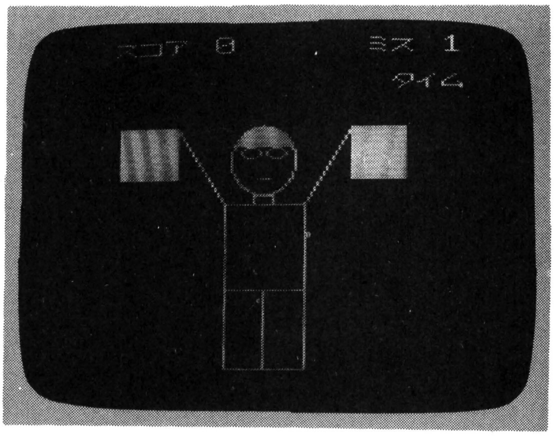
森坂　準雄



使いかた

左右のカーソル・キーを使って，マイコンの声に合わせて旗を上げ下げしてください。ただし，このときタイムが0になるまでにしないとダメですよ。そして，このタイムがスコアに加算されます。

また，命令と旗の配置が同じときは，スペース・キーを押してください。3回ミスすると，ゲーム・オーバー。スコアが上がるにつれて，タイムが短かくなっていきます。



▲《写真1》マイコンがしゃべると迫力があるネ!

CHECKER FLAG

影：ムムッ，マイコンのくせにしゃべるとは何事か!　といっても，ゲームに勝てないんだからしょうがないけどネ!

Dr.D：ハハハ，声が付くとこうもおもしろいゲームになるものかな。ただし，TALK文で作ると言葉がゆっくりと，しかも判読しにくくなるのが欠点だが。

編：このマークIIの音声機能は，女性と男性の声もでるし，工夫しだいでは画面よりもおもしろい遊びができるかもネ!

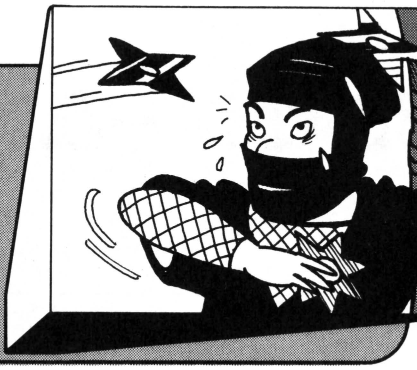
旗あげゲームのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE,,,0:SCREEN3,2,2:COLOR3,1,1:TALK"f43."
20 SC=0:M=0:D=1:F=1:S=10:T=9:CLS:TALK"f41.":GOSUB1000
30 TALK"f2 hagimemasu."
100 PLAY"o4c8":COLOR1:LOCATE11,3:PRINTG
110 A=1:D$="aka":IFRND(1)<.5THENA=2:D$="ao"
120 B=1:E$="age":IFRND(1)<.5THENB=2:E$="sage"
130 C=1:F$="ru.":IFRND(1)<.5THENC=2:F$="nai."
140 A$="f2 "+D$+E$+F$:TALKA$:G=T
150 COLOR1:LOCATE11,3:PRINTG:COLOR3:G=G-1:LOCATE11,3:PRINTG
160 IFSTICK(0)=3THEN300
170 IFSTICK(0)=7GOTO400
180 IFSTRIG(0)=1THENGOSUB210:K=0:GOTO100
LIST
190 IFG>0THEN150
200 GOSUB210:K=0:GOTO100
210 IF(A=1ANDD<>BANDC=1)OR(A=1ANDD=BANDC=2)THENGOSUB500:K=1
220 IF(A=2ANDF<>BANDC=1)OR(A=2ANDF=BANDC=2)THENGOSUB500:K=1
230 IFK=0THENGOSUB550
240 RETURN
300 IFD=1THEND1=2:GOTO320
310 IFD=2THEND1=1
320 IFA=2OR(D1<>BANDC=1)OR(D1=BANDC=2)THENGOSUB500:GOTO100
330 D=D1:GOSUB550:IFD=1THENI=4:J=1:GOSUB360:GOSUB350:GOTO100
340 IFD=2THENI=1:J=4:GOSUB350:GOSUB360:GOTO100
350 LINE(120,95)-(150,50),I:LINE-(185,80),I,BF:RETURN
360 LINE(120,95)-(150,140),J:LINE-(185,170),J,BF:RETURN
400 IFF=1THENF1=2:GOTO 420
410 IFF=2THENF1=1
420 IFA=1OR(F1<>BANDC=1)OR(F1=BANDC=2)THENGOSUB500:GOTO100
430 F=F1:GOSUB550:IFF=1THENI=2:J=1:GOSUB460:GOSUB450:GOTO 100
440 IFF=2THENI=1:J=2:GOSUB450:GOSUB460:GOTO 100
450 LINE(70,95)-(40,50),I:LINE-(5,80),I,BF:RETURN
460 LINE(70,95)-(40,140),J:LINE-(5,170),J,BF:RETURN
500 PLAY"o2c8":COLOR1:LOCATE12,0:PRINTM:COLOR3:M=M+1:LOCATE12,0:PRINTM
510 IFM=3THEN700
520 TALK"m2 macigaeta.":RETURN
550 COLOR1:LOCATE3,0:PRINTSC:COLOR3:SC=SC+INT(G*9/T):LOCATE3,0:PRINTSC
560 IFSC=>STHENS=S+10:T=T-1:IFT<2THENT=2

570 RETURN
700 FORI=0TO300:NEXTI:PLAY"o7c+2"
710 COLOR2:LOCATE5,6:PRINT"GAME OVER":LOCATE2,9:PRINT"TRY AGAIN?[y/n]":
720 K$=INKEY$:IFK$="y"ORK$="Y"THEN20
730 IFK$="n"ORK$="N"THENTALK"f44.":END
740 GOTO 720
1000 COLOR3
1002 I=20:J=0:I1=1/32:FORJ1=0TO200:I=I-I1*J:J=I1*I+J:PSET(I+95,70-J)
1010 NEXTJ1:LINE(76,61)-(113,61),3:PAINT(105,60),3,3
1020 LINE(90,80)-(98,80),3,B:LINE(88,90)-(100,95),3,B
1030 LINE(70,95)-(120,145),3,B:LINE-(95,190),3,B:LINE-(70,145),3,B
1040 LINE(70,95)-(40,50),2:LINE-(5,80),2,BF:LINE(120,95)-(150,50),4
1050 LINE-(185,80),4,BF:LOCATE5,6:PRINT"oo"
1060 LOCATE0,0:PRINT"ｽｺｱ";SC:LOCATE10,0:PRINT"ﾐｽ";M
1070 LOCATE11,2:PRINT"ﾀｲﾑ":LOCATE11,3:PRINTG:RETURN
```


★名言第5弾!「壁にみみあり。パンにもミミあり」(岡山県総社市・たんげげんた13才)……【**編**：オモシロイけどベーマガの名言らしくないな。**影**：こんなのはどうだ?「動かなきゃ動かしてみようベーマガで」。】

PC-8001/MKⅡ/8801(Nベーシック)用

忍者

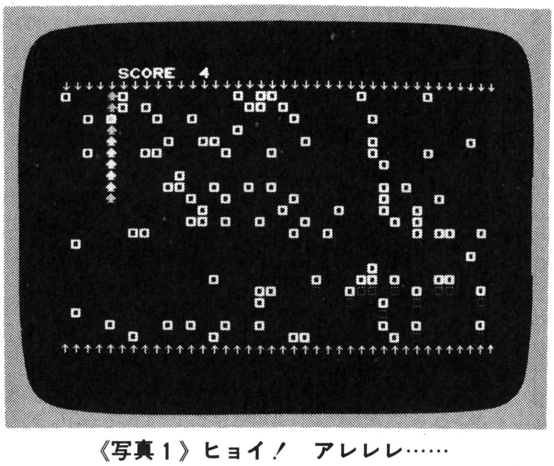


樋渡　仁

遊びかた

♠が忍者，□がブロック，↓と↑がやりです。上からブロックが落ちてくるので，そのブロックたちといっしょに下に落ちてしまわないように，①と③のテンキーで左右にジャンプしてブロックに飛び移るようにします。テンキーを押した方向にある一番近いブロックに飛び移りますが，ブロックも無いのにジャンプしてやりに当たると，死んでしまいます。下につくと，これは一種のバグなんですけど上へ飛んでいって死にます。

このゲームは右側に行くのが目的です。右にくると左にまたもどり，それのくりかえしです。RETキーで再ゲームですが,「もうやめた‼」と思ったら，RETキーを押してゲームをはじめてからブレイクするようにしてください。



《写真1》ヒョイ！　アレレレ……

CHECKER FLAG

編：工夫のあるゲームです。忍者が落ちてくる岩をヒョイヒョイととび移るふんい気がよくでてますね。

影：忍者じゃなくて，007風に背中にジェットを積んでなんてのはどうだ？

Dr.D：それもよかろう。ところで，11行をみてごらん。判定ルーチンに工夫があって勉強になるぞ。スクロールについては，PRINT文でXY座標を移動してるわけだ。

忍者のプログラム・リスト

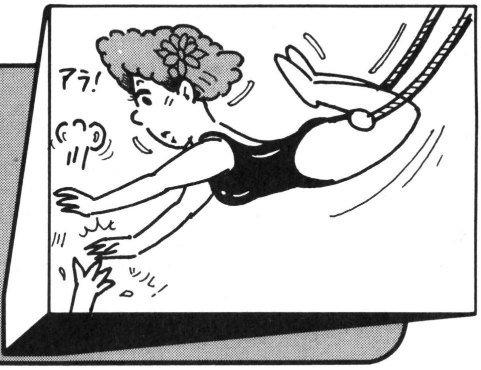
```
1 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR6,32:PRINT CHR$(12);:DEFINT A-Z
2 DATA21,c7,fd,11,3f,fe,1,d8,9,ed,b8,c9:FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HD000+I,VAL(
"&h"+A$):NEXT:DEFUSR=&HD000:N=3
3 LINE(0,1)-(39,1),CHR$(31),2
4 LINE(0,24)-(39,24),CHR$(30),2
5 VR=-3326:X=0:Y=5:LOCATE0,6:PRINT"□"
6 COLOR 5:LOCATE5,0:PRINTUSING"SCORE###";M*36+X
7 COLOR7:LOCATE X,Y:PRINT " ";:I=INP(0):V=(I=253)-(I=247):GOSUB11:BEEP1:BEEP0
8 A=USR(0):Y=Y+1:LOCATE X,Y:PRINT "♠";:IF Y=24 THEN 12
9 COLOR 6:LOCATE 0,2:PRINT SPC(40):FOR I=0TORND(1)*10:LOCATE RND(1)*40,2:PRINT"□
":NEXT:IFX=37THENPRINT CHR$(12);:M=M+1:GOTO 5 ELSE 6
11 IFPEEK(VR+(Y+1)*120+(X+V)*2)=219THENLOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+V:RETURNELSEIFY=2T
HEN12ELSELOCATEX,Y:PRINT" ";:Y=Y-1:BEEP1:BEEP0:LOCATEX,Y:PRINT"♠";:GOTO11
12 LOCATE 11,10:BEEP:PRINT"** GAME OVER **":WAIT1,128,255:RUN
```


★編さんが千葉で編集長が栃木。とすると影さんは埼玉!?この恥さらし‼（埼玉県越谷市・**岡村康範15才**）……【**影**：恥さらしとはなんだ‼もっともベーマガ編集部の紅一点は埼玉出身だけどね！なんちゅう編集部??】

PC-8001/mkII/8801(Nベーシック)用

ACROMASTER

森　巧尚



STORY

ラーク君は，トランポリンのベテランです。今日はこの“アクロサーカス”にゲストでよばれてやって来ました。

ジャンプして，空中ブランコにつかまったり，１人乗りジェット機“アクロスター”に飛び乗るんです！がんばりまＳＨＯＷ!!

遊びかた

最初は，空中ブランコです。上に並んでいる五つの空中ブランコにつかまりましょう。中央にある“ステッパー”に当るとはねかえります。これは使いかたによって邪魔になったり，なくてはならないものになったりしますよ。

地面には，がびょうが落としてあります。これをさけて着地してください。ただ，着地したらそこにもがびょうをおかれてしまいますので，もうそこには着地できなくなります。

五つとも空中ブランコをクリアしたら，つぎは“アクロスター”です。「007 オクトパシー」の冒頭にも出て来たあのカッコいい，ジェット機に飛び乗るんです。必ず操縦席に乗ってください!!これは，命がけのアクションなんです！

ラーク君は，④で左，⑥で右に移動できます。

CHECKER FLAG

森：こいつは，ぜったいむかしはやったピエロが風船をわるゲームの影響うけてますねぇ。ただし，目的は風船割りじゃなくって，ちゃんとショーをするってストーリーはマトモなんです。

ジャンプするときに，ちゃあんと放物線をえがいて飛ぶように，高さの変化量をまえもってＤＡＴＡで用意していますが少しいいかげんですね。しかし，わからないようにうまくごまかすってのもひとつのテクニックなんですね。

ど，どうもこういうのってにがてだなぁ。

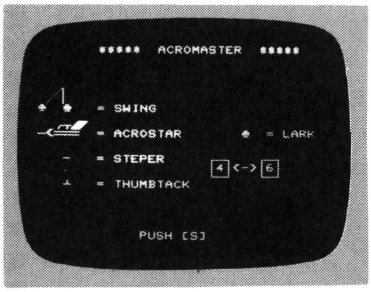
PROGRAM

760行の“－”は，マイナスの記号です。ヨロシク！

ちなみに，わたくしのハイ・スコアは１万２千点なんでございますよ。

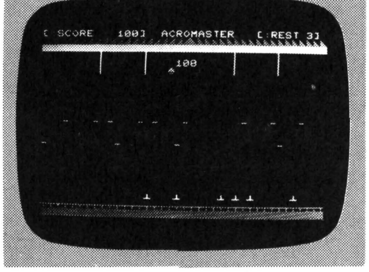
― 参考資料 ―

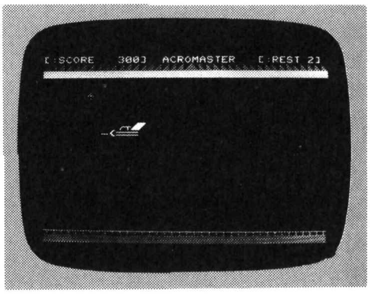
ベーマガ７月号「メリー・ポピンズ」



▲《写真１》タイトル。Ⓢキーでスタートです

▼《写真２》これがなかなか難しいのだ!!





▲《写真３》アクロスターにとび乗れ，レレレ？

★ＯＦコーナー１周年おめでとうございます。(北海道江別市・**佐々木拓也15才**)……【**編**：ありがとうございます。といいたいけど，ＯＦがはじまったのは昨年の11月号からです。**影**：でもウレシイ！アリガトウネッ!!】

```
100 REM ♣♣♣♣♣  ACROMASTER  ♣♣♣♣♣
110 '
120 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
130 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
140 DEFINT A-Z  :H=0
150 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
160 DIM N(9),B$(4)
170 FOR I=1 TO 9:READ N(I):NEXT
180 DATA 0,1,1,1,2,2,3,3,4
190 BK$=CHR$(31)
200 BK$=BK$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
210 BK$=BK$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
220 B$(0)="      "+BK$+"      "+BK$+"      "
230 B$(1)="  |   "+BK$+"  |   "+BK$+"  |   "
240 B$(2)=" /    "+BK$+" /    "+BK$+"♣     "
250 B$(3)="  |   "+BK$+"  |   "+BK$+"  ♣   "
260 B$(4)="  \   "+BK$+"    \ "+BK$+"    ♣"
270 AC$  ="  ┌┬▰"+BK$+"-<══ "
280 '
290 REM ♣♣♣♣♣  T I T L E  ♣♣♣♣♣
300 '
310 T$=" *****  ACROMASTER  *****  "
320 FOR I=0 TO 10 STEP 10
330  FOR J=30 TO 0 STEP -2
340   LOCATE J,I
350   COLOR 7 :PRINT AC$;
360   COLOR 5 :PRINT LEFT$(T$,30-J);
370   LOCATE J,I :PRINT B$(0);
380  NEXT      :T$=" = ACROSTAR  "
390 NEXT       :COLOR 7
400 LOCATE  7, 8:PRINT "= SWING"
410 LOCATE  0,10:PRINT AC$;T$
420 LOCATE  3,14:PRINT "-   = STEPER"
430 COLOR 6
440 LOCATE  3,17:PRINT "┴   = THUMBTACK"
450 COLOR 4
460 LOCATE 24,11:PRINT "♣  = LARK"
470 LOCATE 20,14:PRINT "┌─┐    ┌─┐"
480 LOCATE 20,15:PRINT "│4│<->│6│"
490 LOCATE 20,16:PRINT "└─┘    └─┘"
500 COLOR 1
510 LOCATE 12,23:PRINT "PUSH [S]"
520 COLOR 7 :I=2:V=1
530 LOCATE  0, 6:PRINT B$(I);
540 FOR J=1 TO 500:NEXT
550 I=I+V :IF I=2 OR I=4 THEN V=-V
560 IF INP(4)<>247 THEN GOTO 530
570 FOR I=1 TO 160:BEEP IMOD8:NEXT
580 '
590 REM ♣♣♣♣♣  S T A R T  ♣♣♣♣♣
600 S=0 :R=3 :LV=5
610 REM ♣♣♣♣♣  S T A G E  ♣♣♣♣♣
620 '
630 COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
640 LOCATE 0,0 :PRINTUSING "[:SCORE ####0]  ACROMASTER   [:REST #]";S;R;
650 LINE( 0, 1)-(19, 1),"◢",2
660 LINE(20, 1)-(38, 1),"◣",2
670 LINE( 0, 2)-(38, 2),"■",6
680 LINE( 0,23)-(38,23),"┬",4
690 LINE( 0,24)-(38,24),"■",2
700 FOR I=5 TO 30 STEP 6
710  LOCATE  I, 3:PRINT B$(1);
720 NEXT :Z=1 :COLOR 6
730 FOR I=12 TO 15 STEP 3
740  FOR J=1 TO 10
750   LOCATE INT(RND(1)*18)*2+Z,I
760   PRINT "-";
770  NEXT:Z=-(I=15)
780 NEXT
790 COLOR 7 :TH$=" "
800 FOR I=1 TO LV
810  LOCATE INT(RND(1)*18)*2,22
820  PRINT "┴";
830 NEXT
840 LOCATE 0,22:PRINT TH$;
850 X=20 :Y=22 :VX=1 :M=9 :V=-1 :O=0
860 COLOR 4 :LOCATE X,Y :PRINT "♣";
870 '
880 REM ♣♣♣♣♣ = L A R K = ♣♣♣♣♣
890 '
900 GOSUB 1700
910 '
920 TH$=" ":IF Y=22 THEN TH$="┴"
930 IF P=45 THEN BEEP 1:V=-V:M=M+V:S=S+5:BEEP 0:GOTO 1130
```

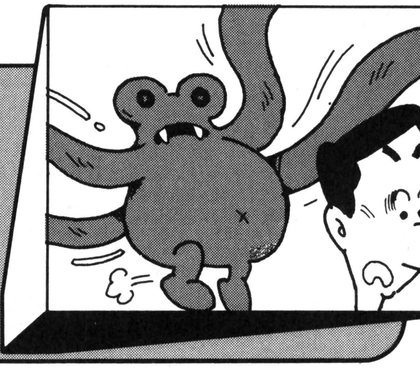

★えっあなた影さんのファンなの？かわいそうに罰金だよ。(愛知県名古屋市・**服部昭人13才**)……【**影**：罰金だって‼なぜ？なんにもしてないのに。**編**：失礼しました。バイ菌です。**影**：ん，それならナットク／…ン？】

```
940 IF P=136 THEN GOTO 980
950 IF P=144 THEN GOTO 1450
960 GOTO 900
970 '
980 REM ♣♣♣♣♣  P O I N T  ♣♣♣♣♣
990 '
1000 Z=3+VX :C=1 :COLOR 7
1010 LOCATE X-3,3:PRINT B$(Z);
1020 IF Z=2 OR Z=4 THEN VX=-VX
1030 BEEP 1:Z=Z+VX:C=C+1:BEEP 0
1040 FOR I=1 TO 300:NEXT
1050 LOCATE X-3,3:PRINT B$(0);
1060 IF C<6 THEN GOTO 1010
1070 O=O+1:LOCATE X-3,4:PRINT O*100;
1080 FOR I=1 TO 100:BEEPIMOD2:NEXT
1090 LOCATE X-2,4:PRINT "   "
1100 S=S+O*10:IF O=5 THEN GOTO 1160
1110 X=X+VX*2
1120 COLOR 4:LOCATE X,Y :PRINT "♣";
1130 COLOR 7:LOCATE 8,0:PRINTUSING"####0";S
1140 GOTO 900
1150 '
1160 REM ♣♣♣♣♣  ACROSTAR  ♣♣♣♣♣
1170 '
1180 FOR I=3 TO 22
1190  LOCATE 0,I:PRINT SPACE$(39);
1200  FOR J=1 TO 4 :BEEP JMOD2 :NEXT
1210 NEXT
1220 X=20 :Y=22 :VX=1 :M=9 :V=-1
1230 AX=32:AY=10:LV=LV+3
1240 '
1250 GOSUB 1700
1260 IF P=156 OR P=145 THEN GOTO 1350
1270 IF P<>32 THEN GOTO 1450
1280 LOCATE AX,AY:PRINT B$(0);
1290 AX=AX-2 :IF AX<2 THEN AX=32:AY=INT(RND(1)*5)+6
1300 COLOR 7:LOCATE AX,AY:PRINT AC$;
1310 P=FNP(X,Y)
1320 IF P=156 OR P=145 THEN GOTO 1350
1330 IF P<>32 AND P<>235 THEN 1450
1340 GOTO 1240
1350 COLOR 6:LOCATE X,Y :PRINT "♣";
1360 FOR I=1 TO 200
1370  COLOR IMOD6+1
1380  BEEP 1
1390  LOCATE 12,12:PRINT "BOUNS 1000"
1400  BEEP 0
1410 NEXT
1420 S=S+100
1430 GOTO 620
1440 '
1450 REM ♣♣♣♣♣  = O U T =  ♣♣♣♣♣
1460 '
1470 COLOR 2 :BEEP 1
1480 FOR I=135 TO 128 STEP -1
1490  LOCATE X,Y :PRINT CHR$(I);
1500  FOR J=1 TO 100:NEXT
1510 NEXT     :BEEP 0
1520 FOR J=1 TO 1000:NEXT
1530 R=R-1 :IF R>0 THEN 620
1540 T$=" >>>>>  GAME OVER  <<<<<  "
1550  FOR J=30 TO 0 STEP -2
1560   LOCATE J, 8
1570   COLOR 7 :PRINT AC$;
1580   COLOR 2 :PRINT LEFT$(T$,30-J);
1590   LOCATE J, 8:PRINT B$(0);
1600 NEXT       :COLOR 7
1610 IF H<S THEN H=S
1620 COLOR 1
1630 LOCATE 12,18:PRINT "HI-SCORE";H*10;
1640 LOCATE 14,21:PRINT "PUSH [S]"
1650 IF INP(4)<>247 THEN GOTO 1650
1660 PRINT CHR$(12);:GOTO 290
1670 '
1680 REM ♣♣♣♣♣ = L A R K = ♣♣♣♣♣
1690 '
1700 IO=INP(0)   :COLOR 7
1710 IF IO=239 THEN VX=-1
1720 IF IO=191 THEN VX= 1
1730 IF X=0 OR X=38 THEN VX=SGN(20-X)
1740 LOCATE X,Y :PRINT TH$;:COLOR 4
1750 X=X+VX :Y=Y+N(M)*V :P=FNP(X,Y)
1760 LOCATE X,Y :PRINT "♣";:M=M+V
1770 IF M=0 OR M=10 THEN V=-V :M=M+V
1780 RETURN
```

★げ，げえむができない…しろいバグがくるよぉ…スランプじゃあ！MZも毎晩MUSICで泣くんだよぉ。(神奈川県高座郡・**渡辺秀幸20才**)…【**Dr.D**：こりゃ重症じゃな。どれどれ，ふーむ心配ないぞ!!(重症じゃ)】

PC-8001/MKⅡ/8801(Nベーシック用)

TRIFID ATTACK



河本　正秀

僕は，大阪市立歌島中のバナナワニ・マイコン・クラブ（以下B.W.M.Cとする）会長の河本正秀です。我クラブの部員，衛藤克己がベーマガに送った〔THE DAY OF THE TRIFID〕は，2人で調べた結果Bugはあるわアルゴリズムはぐちゃぐちゃの作品でした。このままではB.W.M.Cがバカにされると思い，移植，Debug，改良を加えたプログラムができましたので，送らせていただきます。

Story

地球に降ってきた流星群により，人々は失明してしまい，このときとばかりトリフィドは足を地中より抜き，人々を襲うようになった。運よく目の見えるあなたは，トリフィド・ガンを持ちトリフィドを退治してください。

How to play!

キー操作は，テンキーの[4]で上，[1]で下，スペース・バーを押すと，弾を発射します。押し続けている限り弾は飛び続け，離すと5キャラぐらい下へ飛んで戻って来ます。日に当たると弾は消えてしまいます。打つと弾が一つ減りますが，戻って来たのをひろえば元に戻ります。弾はトリフィドの頭に当てないと，点が入りません。当てる位置により，点も違います。

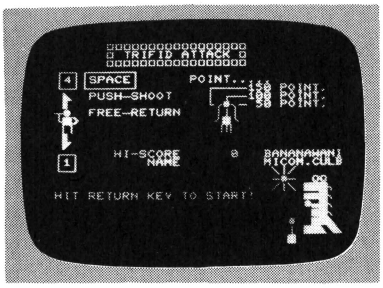
トリフィドのむちに当たるか，弾の残りが0になると，ゲーム・オーバーです。ちなみに，僕のHI－SCOREは4500点でした。

CHECKER FLAG

編：エネルギーの補充のか所に工夫がみられますね。それにブーメランのアイデアもグッド!!

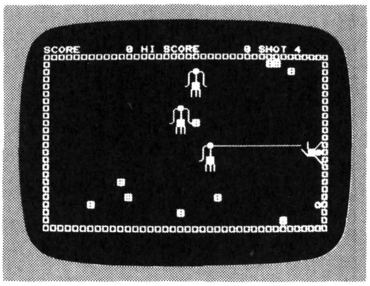
Dr.D：440行以降ですべての判定をしとるんだ。ブーメランの動きはランダムで処理。410と430は論理式をしっかりと使っている。いいぞ！ただし，IF文を多用してるのが気になったが，これはもう一度見直したらどうかな。

影：これで報道番組「生きていたDr.」を終わらせていただきます。おじいちゃん，ごくろうさん！みなさん，ご迷惑さまでした！



▲《写真1》タイトル画面

▼《写真2》ビヨ〜〜ン！　やっつけた！



▲《写真3》ビロ〜〜ン！　やられてしもうた!!

★ポーの書いた話に「影を殺した男」というのがあります。(千葉県印旛郡・**あばろんひる13才**)……【**編**：あばろんくんは勉強家だね！それで影さんを殺してくれたの？**影**：私はここにいるではないか，グハグハハハ！】

TRIFID ATTACKのプログラム・リスト

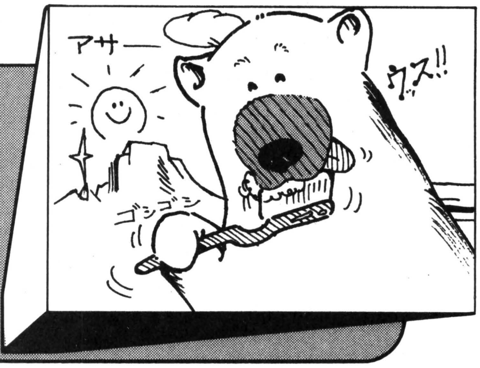
```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,0,0:DEFINTA-Z
20 DIM TX(3),TY(3),H$(3),T$(3):HS=0
30 SC=0
40 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
50  H$(1)="    "+A$+"    "+A$+"    ":H$(2)="┬● "+A$+"┘■>"+A$+" ││ "
60 T$(1)="    "+A$+"    "+A$+"    "+A$+"    ":T$(2)="◢●◣ "+A$+"│││"+A$+"╱■╲"+A$+" │││ "
:T$(3)="╲│╱"+A$+"─X─"+A$+"─X─"+A$+"╱│╲":H$(3)=" │ ╱"+A$+"╲■●"+A$+"  ╲"
70 'TITLE
80 GOSUB 640
90 'ｶﾞﾒﾝ
100  PRINT CHR$(12):LINE(0,1)-(38,24),"□",6,B
110 FOR Q=1TO15:LOCATE INT(RND(1)*30)+4,INT(RND(1)*22)+2:COLOR7:PRINT "日":NEXT
120 LOCATE0,0:COLOR5:PRINT "SCORE          HI SCORE ";:COLOR7:PRINTUSING"######";H
S:LOCATE29,0:COLOR5:PRINT "SHOT "
130 'ｼｮｷ 2
140 HY=15:SL=5
150 A=3:FOR Q=1TO3:TX(Q)=INT(RND(1)*5)+1:TY(Q)=A:A=A+5:NEXT
160 'MAIN LOOP
170 J=1
180 Y1=0:IP=INP(0)
190 IF IP=&HEF THEN Y1=-1:F=0:GOTO 220
200 IF IP=&HFD THEN Y1=1:F=2:GOTO 220
210 IF INP(9)=191 THEN IF SL=0 THEN 560 ELSE SL=SL-1:W=SL:GOTO 380
220 Z=PEEK(&HF302+74+(HY+F+Y1)*120)
230 IF Z=237 THEN SL=SL+1:GOTO 250
240 IF (HY=2 AND Y1=-1) OR (HY=21 AND Y1=1) THEN Y1=0
250 LOCATE35,HY:PRINT H$(1):HY=HY+Y1
260 LOCATE35,HY:COLOR5:PRINT H$(2)
270 'TRIFID MOVE
280 X1=TX(J)+1
290 IF X1=33 THEN 560
300 LOCATE TX(J),TY(J):PRINT T$(1):TX(J)=X1
310 LOCATE TX(J),TY(J):COLOR4:PRINT T$(2)
320 IF TX(J)>20 AND RND(1)<.2 THEN LINE(TX(J)+2,TY(J))-(TX(J)+2,TY(J)+2)," ":FOR
 Q=TX(J)+2 TO 35:LOCATE Q,TY(J):COLOR4:PRINT "─":NEXT ELSE 350
330 IF TY(J)>=HY AND TY(J)=<HY+2 THEN 560
340 FOR Q=35 TO TX(J)+2 STEP -1:LOCATE Q,TY(J):PRINT " ":NEXT:LOCATETX(J),TY(J):
COLOR4:PRINT T$(2)
350 LOCATE6,0:COLOR7:PRINTUSING"######";SC:LOCATE 34,0:PRINTUSING"#";SL
360 J=J+1:IF J<4 THEN 180
370 GOTO 170
380 'TRIFID GUN FIRE
390 BX=34:BY=HY:K=50:US=0
400 IF INP(9)=191 THEN B1=-1:B2=0:GOTO 430
410 IF B1=-1 THEN B1=0:B2=1:K=INT(RND(1)*3)+4
420 IF US=K THEN B1=1:B2=0
430 IF BX=1 THEN B1=0:B2=1:K=INT(RND(1)*3)+4
440 Z=PEEK(&HF302+(BX+B1)*2+(BY+B2)*120)
450 IF Z=244 THEN LOCATE BX,BY:PRINT " ":GOTO 280
460 IF Z=156 OR Z=236 OR Z=157 THEN SL=W:GOTO 470 ELSE520
470 FOR Q=1TO3:IF BX+B1>=TX(Q) AND BX+B1=<TX(Q)+2 AND BY+B2=TY(Q) THEN 480 ELSEN
EXT
480 IF B1=-1 THEN SC=SC+50 ELSE IF B1=0 THEN SC=SC+100 ELSE SC=SC+150
490 FOR G=1TO20:BEEP1:BEEP0:LOCATE TX(Q),TY(Q):COLOR2:PRINT T$(3):NEXT:LOCATE TX
(Q),TY(Q):PRINT T$(1):LOCATE BX,BY:PRINT " "
500 IF TX(Q)<11 THEN TX(Q)=1 ELSE TX(Q)=TX(Q)-10
510 TY(Q)=INT(RND(1)*19)+2:BX=BX+B1*3
520 IF Z=219 THEN IF B1=0 THEN B1=1:B2=0:GOTO 440 ELSE IF B1=-1 THEN 410 ELSE 27
0
530 LOCATE BX,BY:PRINT " ":BX=BX+B1:BY=BY+B2:IF B1=0 THEN US=US+1
540 LOCATE BX,BY:COLOR5:PRINT "O"
550 ON B1+2 GOTO 400,420,440
560 'GAME OVER
570 FOR Q=1TO7:LOCATE35,HY:COLOR Q:PRINT H$(3):FOR G=1TO150:BEEP1:BEEP0:NEXT:NEX
T
580 COLOR7:LOCATE13,5:PRINT "GAME OVER!"
590 IF SC<=HS THEN 620
600 HS=SC:LOCATE10,7:PRINT "YOU ARE HI-SCORE!":LOCATE 11,9:PRINT "INPUT YOUR NAM
E!"
610 LOCATE 12,11:PRINT "NAME ":N$="":FOR Q=1TO5:A$="":LOCATE16+Q,11:A$=INPUT$(1)
:N$=N$+A$:COLOR3:PRINT A$:NEXT
620 LOCATE12,15:COLOR7:PRINT "REPLAY[r]KEY!"
630 IF INKEY$="r" THEN 30 ELSE 630
640 'TITLE SUB
650 PRINT CHR$(12)
660 LINE(10,1)-(26,3),"□",6,B:LOCATE12,2:COLOR7:PRINT "TRIFID ATTACK"
670 LOCATE0,4:COLOR7:PRINT "      ┌┐ ┌──────┐":PRINT "    │4││SPACE│      POINT....
."
680 PRINT "      └┘ └──────┘          ┌───150 POINT."
690 PRINT "       ◣  PUSH─SHOOT        │ ┌─100 POINT."
700 PRINT "       ▌                    └  ─ 50 POINT."
710 LOCATE 4,9:COLOR5:PRINT H$(2):LOCATE23,8:COLOR4:PRINT T$(2)
720 LOCATE8,9:COLOR7:PRINT "FREE─RETURN"
730 LOCATE5,12:PRINT "▌":PRINT "      ◤"
740 PRINTUSING "     ┌─┐     HI-SCORE ######";HS
750 PRINTUSING "     │1│          NAME  &   &";N$
760 PRINT "      └─┘":LOCATE4,19:COLOR6:PRINT "HIT RETURN KEY TO START!"
770 LOCATE29,14:COLOR7:PRINT "BANANAWANI":LOCATE29,15:PRINT "MICOM.CULB"
780 LOCATE30,16:COLOR6:PRINT "╲│╱":LOCATE30,17:PRINT "─ ─"
790 LOCATE31,17:COLOR2:PRINT "●":LOCATE30,18:COLOR6:PRINT "╱│╲"
800 LOCATE34,17:COLOR7:PRINT " OO ":LOCATE34,18:COLOR4:PRINT "■■◣"
810 LOCATE34,19:PRINT "▄■◣":LOCATE34,20:PRINT "●▄◣"
820 LOCATE34,21:PRINT " ■◣":LOCATE34,22:PRINT " ■■"
830 LOCATE34,23:PRINT "■■◣":LOCATE37,22:COLOR6:PRINT "◣"
840 LOCATE37,23:PRINT "◥":LOCATE32,21:COLOR2:PRINT "●"
850 LOCATE32,22:COLOR4:PRINT "│":LOCATE32,23:COLOR3:PRINT "■"
860 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 860
870 RETURN
880 END
```

★いいですなー，編さんとかDr.Dはいつもいろんな機種でいろんなゲームができて——。(群馬県伊勢崎市・**高橋俊隆15才**)……【**編**：そう思うでしょ？しかし現実は大変なんですよ。とてもとてもまじめにやってられん！】

PC-8001mkII用

白くまさんゲーム

MINO



はじめまして，MINO（みの）です！　いや～，それにしても高橋はるみさんと森巧尚さんのプログラムには，いつも「ウォー」ってうならされます。そこで僕は，グラフィックがきれいなマークIIをひっさげて，めるへんタッチのGAMEを作ってしまいました（そーでもないか！）。

ストーリー

女の子が仲良く手をつないでいる（ふうに見えるかな？）と，上から白くまさんが「食べちゃうぞ～～」ってやってきます。そこであなたが，白くまさんのきらいな牛乳（1リットルの牛乳パックに見えるでしょ！）をぶつけて白くまさんを退治し，女の子にいいところを見せるというゲームです。

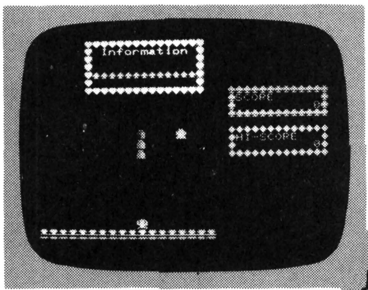
遊びかた

あなたは④と⑥のKEYで下の男の子を操作して，スペース・キーで牛乳を白くまさんにぶつけてください。でも，白くまさんもなかなかてごわいんです。ときには009（ゼロゼロナイン）みたいに「タタタッ」ってワープもします。白くまさんが女の子のところまでくるか，1分たっちゃうとゲーム・オーバー！

また,「インフォメーションボード」っていうのにも注目してください！

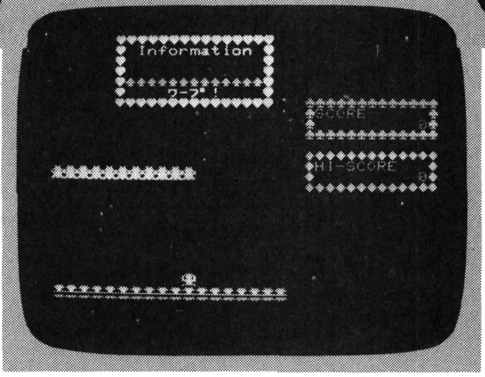
CHECKER FLAG

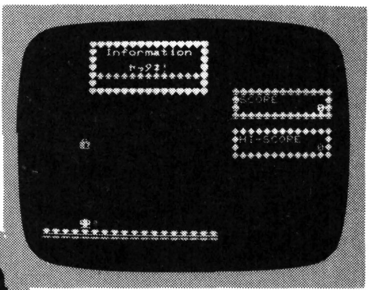
Dr.D：ほーっ，短かくまとまっているな。
影：そげなことなか！　540行もあるだがや！
Dr.D：そうかな？　よくみてごらん，ほらリストの大部分はキャラを作るのに使ってるだろ。それにエンディングまで用意されとる。どうだ，画面無感覚派の君には，ちょっと無理だったかな？
編：メイン・プログラムはどうですか？
Dr.D：申し分ないな。敵の動きはランダムに，ミルクの発射と同時に330行で判定を下してる。



▲《写真1》エイッ！ミルクを投げた

▼《写真2》プワ――ッ，とワープ！

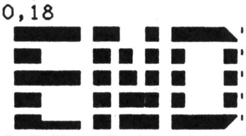




▲《写真3》ボキャーン!!どうだ!!

★9月号の永坂君，電気代を考えるなら僕といっしょにポケコンを楽しもうぜ!!もっともポケコンは電池代がいるけどね！（愛知県豊川市・**ポケコンの鬼13才**）……【**影**：ソーラー・コンピュータを使ったらいいのに。】

```
10 CONSOLE ,,0,1:CMD CLS 3
20 CMD SCREEN 2,0,7:DEFINT A-Z
30 DIM GI(17),KA(17),BE(17),MA(17)
40 FOR I=1 TO 14:READ X1,Y1,X2,Y2,C:CMD LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),C:NEXT
50 CMD GET(50,50)-(59,59),GI
60 FOR I=1 TO 6:READ X1,Y1,X2,Y2,C:CMD LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),C:NEXT:FOR I=1 TO 2:
READ X1,Y1,X2,Y2,C:CMD LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),C,BF:NEXT
70 CMD GET (70,70)-(79,79),KA
80 FOR I=1 TO 15:READ X1,Y1,X2,Y2,C:CMD LINE (X1,Y1)-STEP(X2,Y2),C:NEXT
90 CMD GET (90,90)-(99,99),BE
100 FOR I=1 TO 13:READ X1,Y1,X2,Y2,C:CMD LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),C:NEXT I:CMD GET(2
0,20)-(29,29),MA
110 GOSUB 350
120 CMD CLS 2:FOR I=0 TO 170 STEP 10:CMD PUT(I,190),GI:NEXT
130 X=100:Y=180:SC=0:TIME$="00:00:00"
140 BX=INT(RND(1)*16)*10:BY=70:GOSUB 280:GOSUB 290
150 S=INT(RND(1)*20)+1:IFS>0ANDS<6ANDBX<150THENGOSUB280:BX=BX+10:GOSUB280
160 IFS>5ANDS<11ANDBX>10THENGOSUB280:BX=BX-10:GOSUB280
170 IFS>10ANDS<18THENGOSUB280:BY=BY+10:GOSUB280:IFBY>180THEN 450
180 IF S>17 AND S<21 THEN GOSUB 330
190 A=INP(0):IF A=191 THEN GOSUB290:IF X>160 THEN GOSUB 290 ELSE X=X+10:GOSUB 29
0
200 IF A=239 THEN GOSUB 290:IF X<10 THEN GOSUB 290 ELSE X=X-10:GOSUB290
210 IF INP(9)=191 THEN  GOSUB 300
220 GOSUB 430
230 GOTO 150
240 DATA 52,50,52,50,1,57,50,57,50,1,53,51,56,51,3,53,52,56,52,3,53,53,56,53,3,5
2,52,51,53,3,57,52,58,53,3,54,54,55,54,3,50,55,59,55,2,52,57,56,57,1,51,57,58,57
,1,50,58,59,58,1,53,59,53,59,2,56,59,56,59,2
250 DATA 72,71,76,71,3,72,72,76,72,2,71,73,75,73,2,70,74,74,74,2,76,73,77,73,3,7
5,74,78,74,3,70,75,74,79,2,75,75,78,79,3
260 DATA 93,90,0,0,3,96,90,0,0,3,93,91,3,0,3,92,92,5,0,3,92,93,5,0,3,93,94,3,0,3
,90,93,0,2,3,99,93,0,2,3,90,95,9,0,3,92,96,5,0,3,92,97,5,0,3,91,98,7,0,3,90,99,1
,0,3,98,99,1,0,3,94,99,1,0,3
270 DATA 23,20,26,20,1,21,21,28,21,1,20,22,20,25,3,29,22,29,25,3,24,24,25,24,2,2
0,25,29,25,3,23,26,26,26,2,23,27,26,27,2,20,28,29,28,1,20,28,20,29,1,29,28,29,29
,1,23,22,26,22,3,23,23,26,23,3
280 CMD PUT (BX,BY),BE:RETURN
290 CMD PUT(X,Y),MA:RETURN
300 FOR M=Y-10 TO 70 STEP -10:GOSUB430:CMD PUT (X,M),KA:BEEP1:BEEP0:IF X=BX AND
M=BY THEN GOSUB 310:CMD PUT(X,M),KA:GOSUB280:GOSUB290:GOTO 140 ELSE CMD PUT(X,M)
,KA: NEXT M:GOSUB320:RETURN
310 FOR K=1 TO 5:BEEP1:FOR J=0 TO 10:NEXT J:BEEP0:NEXT K:LOCATE10,3:PRINT"ﾔｯﾀﾈ!"
:GOSUB 420:GOSUB370:SC=SC+100:GOSUB410:RETURN
320 FOR U=1 TO 10:BEEP1:BEEP0:NEXT U:LOCATE10,3:PRINT"ﾍﾀｸｿ!!":GOSUB420:GOSUB370:
RETURN
330  GOSUB 280:Z=INT(RND(1)*16)*10:IF Z>BXTHENGOSUB380ELSEIFZ<BXTHENGOSUB390
340 GOSUB 280:RETURN
350 WIDTH40,25:LINE(5,0)-(19,6),"♥",5,B:LOCATE7,1:COLOR 3:PRINT"Information":COL
OR 2:LINE(6,4)-(18,4),"♠"
360 LINE (23,6)-(35,9),"♣",4,B:LOCATE 24,7:PRINT"SCORE":GOSUB 440:LINE (23,11)-(
35,14),"◆",6,B:LOCATE24,12:PRINT"HI-SCORE":LOCATE34,13:PRINT"0":COLOR7:RETURN
370 LOCATE 7,3:PRINT"            ":LOCATE7,5:PRINT"            ":RETURN
380 FORJ=1TO2:FOR I=BX TO Z STEP 10:LOCATE 9,5:GOSUB400:NEXTI:NEXTJ:BX=Z:GOSUB 3
70:RETURN
390 FORJ=1TO2:FOR I=BX TO Z STEP -10:LOCATE9,5:GOSUB400:NEXTI:NEXTJ:BX=Z:GOSUB 3
70:RETURN
400 LOCATE 10,5:PRINT"ﾜｰﾌﾟ!":CMD PUT(I,BY),BE:BEEP1:BEEP0:RETURN
410 LOCATE31,8:PRINTUSING"####";SC:RETURN
420 FOR I=0 TO 250:NEXT:RETURN
430 IF TIME$>"00:01:00" THEN 450 ELSE RETURN
440 LOCATE 31,8:PRINT"   0":RETURN
450 LOCATE 0,18
460 PRINT"                    "
470 PRINT"                    "
480 PRINT"                    "
490 PRINT"                    "
500 PRINT"                    "
```



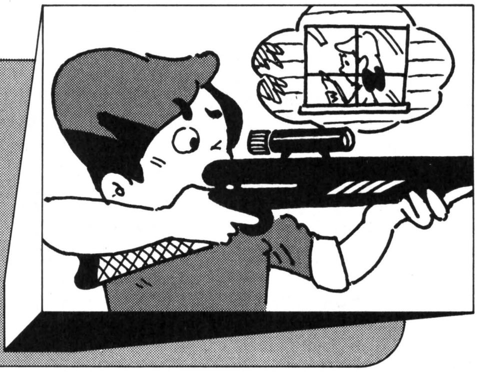
```
510 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 31,13:PRINTUSING"####";HS
520 FORI=0 TO 170 STEP10:CMD PUT(I,190),GI:LOCATE 23,18:PRINT"PUSH [S] KEY":LOCA
TE 23,19:PRINT"TO START !!!":IF INKEY$="s" THEN GOSUB 530:GOSUB440:GOTO120ELSENE
XT:GOTO 520
530 LINE (0,18)-(18,22)," ",BF:LINE (23,18)-(34,19)," ",BF:RETURN
540 LOCATE 31,8:PRINT"   0":RETURN
```


★勉強，マイコン，部活，マンガ，立ち読み，夜遊び，全部両立するのには苦労する。(富山県高岡市・H・K君13才)……【影：コラッ，13才で夜遊びとはなにごとか!!それに立ち読みも絶対いかん!!買って帰りなさい。】

PC-8801用

THE SWAT

佐藤　創

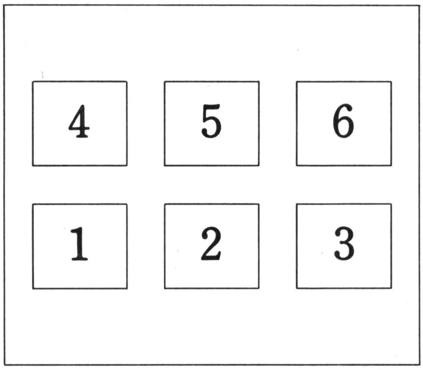


▶ストーリー

あなたは，凶悪な強盗団をあるビルに追い詰めました。が，そこには婦人もいたのです。さあ，あなたは制限時間内に強盗団をやっつけることができるか!!

▶遊びかた

テンキーの1～6を使ってKILLERに照準をあわせ，スペース・キーで弾丸を発射します。見事命中すると表示が変わり，BEEP音が鳴ります。もし，



《第1図》テンキーと照準の対応図　窓にかいてある数字を押すとそこに照準"＋"があいます。

何も映っていない窓かLADYを撃つとミスになり，計3回ミスするかTIMEがなくなるとGAME OVERです。

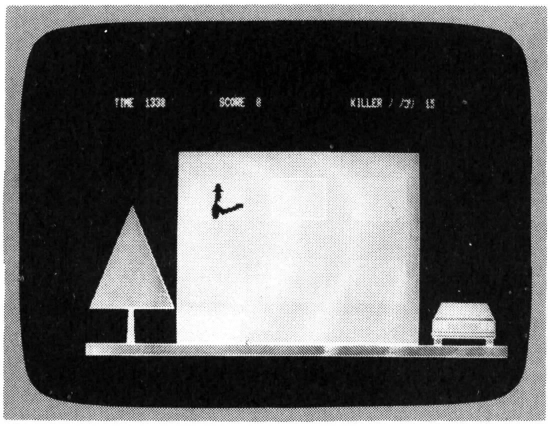
得点は，KILLERが50点，LADYが－200点です。

▶改造について

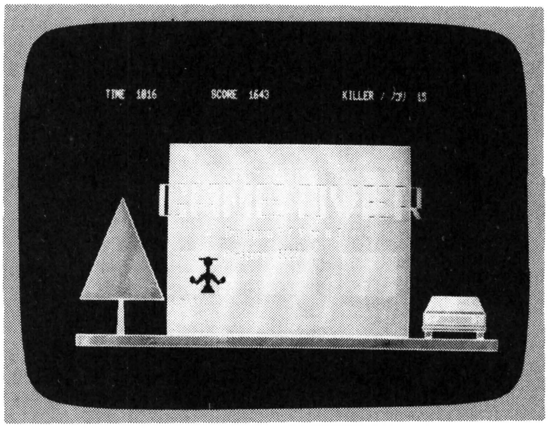
画面の上部とビルの手前があいているので，各自工夫してください。2面クリアするとかなり早くなります。キー操作が追いつかない人は，DIFFICULTを大きくしてみてください。

CHCKER FLAG

Dr.D：20行のRANDOMIZEの式は公式だ。
編：ワンパターンの影公式ですね!
影：フン!　ところで婦人のスタイルはずいぶん古いんじゃないの。昔の西洋婦人って感じだ。
Dr.D：まあいい，PUT@に注目してごらん。変数を実数にしてないだろ。これは，たまたまGETさせてるからいいようなものの，本来は%を使うべきなんだ。



《写真1》撃て，撃て!!　思わずコーフン!!



《写真2》このレディを撃ってはいけません!

★電波新聞社のマイコンBASICマガジンは爆発的に売れると思う人…99%，全然売れないと思う人…1%。編集部でひとこと。(埼玉県桶川市・桜庭　聡13才)……【影：売れて当然，なっ!編：聞かれて当然，ねっ!】

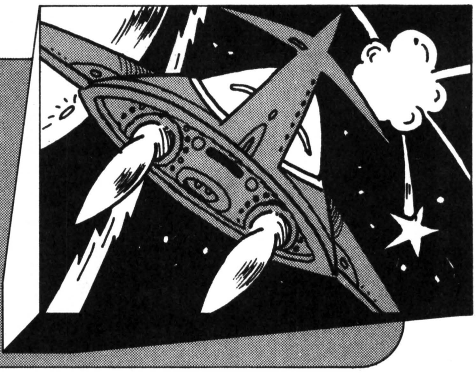
```
10 ' ◆ N88-BASIC       The Swat      1982.12.14    written by H.SATO
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 DEFINT A-Z:DIM KILLER(453),LADY(453)
40 *START
50 SCREEN 0,3:CLS:KEY.=2:RX=40:RY=18:TIME.=1700:SCORE=0:KILL.=15
60 MISS=3:DIFFICULT=30
70 RESTORE 1050:LINE(1,1)-(80,30),0,BF
80 FOR I=1 TO 24:READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),6:NEXT
90 PAINT (40,6),6,6:PAINT(40,11),6,6
100 LINE(81,1)-(160,30),0,BF
110 FOR I=1 TO 18:READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),6:NEXT
120 CIRCLE(120,8),6,6:CIRCLE(143,21),3,6:CIRCLE(97,21),3,6
130 PAINT (120,6),6,6:PAINT(120,9),6,6:PAINT(120,20),6,6
140 PAINT (143,21),6,6:PAINT(97,21),6,6
150 GET@(1,1)-(80,30),KILLER:GET@(81,1)-(160,30),LADY
160 CLS 2:GOSUB *DRAW.SCREEN
170 SCREEN 0,0:CLS:FOR I=1 TO 50:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
180 COLOR 5:LOCATE 5,1:PRINT "TIME ";TIME.:LOCATE 25,1:PRINT "SCORE ";SCORE
190 LOCATE 50,1:PRINT "KILLER ノ ノコリ ";KILL.
200 POSITION.1=RND*6+1:ON POSITION.1 GOTO 210,220,230,240,250,260
210 X=160:Y=70:POSITION.2=RND*2+1:ON POSITION.2 GOTO *DRAW.KILLER,*DRAW.LADY
220 X=280:Y=70:POSITION.2=RND*2+1:ON POSITION.2 GOTO *DRAW.KILLER,*DRAW.LADY
230 X=400:Y=70:POSITION.2=RND*2+1:ON POSITION.2 GOTO *DRAW.KILLER,*DRAW.LADY
240 X=160:Y=130:POSITION.2=RND*2+1:ON POSITION.2 GOTO *DRAW.KILLER,*DRAW.LADY
250 X=280:Y=130:POSITION.2=RND*2+1:ON POSITION.2 GOTO *DRAW.KILLER,*DRAW.LADY
260 X=400:Y=130:POSITION.2=RND*2+1:ON POSITION.2 GOTO *DRAW.KILLER,*DRAW.LADY
270 *DRAW.KILLER
280 PUT@(X,Y),KILLER,XOR:CRT=1:GOSUB *KEY.SCAN.1
290 LINE(X,Y)-(X+80,Y+30),6,BF:GOTO 200
300 *DRAW.LADY
310 PUT@(X,Y),LADY,XOR:CRT=2:GOSUB *KEY.SCAN.1
320 LINE(X,Y)-(X+80,Y+30),6,BF:GOTO 200
330 *KEY.SCAN.1
340 FOR I=1 TO DIFFICULT:TIME.=TIME.-1:IF TIME.<0 THEN *GAME.OVER
350 COLOR 5:LOCATE 10,1:PRINT TIME.:LOCATE 31,1:PRINT SCORE
360 LOCATE 63,1:PRINT KILL.
370 REVOLVER=INP(0):SHOOT=INP(9)
380 IF REVOLVER=&HFD THEN RX=25:RY=18:KEY.=1:GOTO *KEY.SCAN.2
390 IF REVOLVER=&HFB THEN RX=40:RY=18:KEY.=2:GOTO *KEY.SCAN.2
400 IF REVOLVER=&HF7 THEN RX=55:RY=18:KEY.=3:GOTO *KEY.SCAN.2
410 IF REVOLVER=&HEF THEN RX=25:RY=11:KEY.=4:GOTO *KEY.SCAN.2
420 IF REVOLVER=&HDF THEN RX=40:RY=11:KEY.=5:GOTO *KEY.SCAN.2
430 IF REVOLVER=&HBF THEN RX=55:RY=11:KEY.=6
440 *KEY.SCAN.2
450 COLOR 0:LOCATE RX,RY:PRINT "+"
460 IF SHOOT=&HBF THEN FOR I=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO *SHOOT
470 LOCATE RX,RY:PRINT " ":NEXT:RETURN
480 *SHOOT
490 IF KEY.=1 AND X=160 AND Y=130 THEN *LADY.KILLER
500 IF KEY.=2 AND X=280 AND Y=130 THEN *LADY.KILLER
510 IF KEY.=3 AND X=400 AND Y=130 THEN *LADY.KILLER
520 IF KEY.=4 AND X=160 AND Y=70 THEN *LADY.KILLER
530 IF KEY.=5 AND X=280 AND Y=70 THEN *LADY.KILLER
540 IF KEY.=6 AND X=400 AND Y=70 THEN *LADY.KILLER
550 MISS=MISS-1:IF MISS=0 THEN GOTO *GAME.OVER ELSE RETURN
560 *LADY.KILLER
570 IF CRT=1 THEN *KILL.1 ELSE IF CRT=2 THEN *KILL.2
580 *KILL.1
590 PUT@(X,Y),KILLER,PSET
600 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 40:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR J=1 TO 10:NEXT:NEXT
610 LINE(X,Y)-(X+80,Y+30),6,BF
620 SCORE=SCORE+50:KILL.=KILL.-1:IF KILL.=0 THEN 630 ELSE 470
630 SCORE=SCORE+TIME.:TIME.=1000+DIFFICULT:KILL.=15
640 DIFFICULT=DIFFICULT-10:IF DIFFICULT<1 THEN DIFFICULT=5:TIME.=500
650 GOTO 170
660 *KILL.2
670 PUT@(X,Y),LADY,PSET
680 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 45:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:BEEP 0:NEXT
690 LINE(X,Y)-(X+80,Y+30),6,BF
700 SCORE=SCORE-200:MISS=MISS-1:IF MISS=0 THEN GOTO *GAME.OVER
710 GOTO 470
720 *GAME.OVER
730 FOR I=1 TO 50:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
740 COLOR 2:IF SCORE>HI.SCORE THEN HI.SCORE=SCORE
750 LOCATE 16,10:PRINT "[graphic characters]"
760 LOCATE 16,11:PRINT "[graphic characters]"
770 LOCATE 16,12:PRINT "[graphic characters]"
780 LOCATE 16,14:PRINT "            Try again ? [ Y or N ]        "
790 LOCATE 16,16:PRINT "            Hi-score ";HI.SCORE
800 IF INKEY$="Y" THEN *START ELSE IF INKEY$="N" THEN CLS 3:END ELSE 800
810 *DRAW.SCREEN
820 ORANGE$=CHR$(&HO)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H55)
830 GRAY$=CHR$(&H11)+CHR$(&H11)+CHR$(&H11)+CHR$(&H44)+CHR$(&H44)+CHR$(&H44)
840 LINE(140,50)-(500,190),7,B
850 FOR X=160 TO 400 STEP 120:FOR Y=70 TO 130 STEP 60
860 LINE(X,Y)-(X+80,Y+30),7,B:NEXT:NEXT
870 PAINT(320,51),ORANGE$,7
880 FOR X=220 TO 460 STEP 120:FOR Y=71 TO 131 STEP 60
890 PAINT(X,Y),6,7:NEXT:NEXT
900 LINE(0,191)-(639,199),7,B:PAINT(320,192),GRAY$,7
910 ' ◆  draw car
920 RESTORE 1150
930 FOR I=1 TO 7:READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),7:NEXT
940 CIRCLE(525,173),3,7,1.57,3.14:CIRCLE(615,173),3,7,0,1.57
950 FOR I=1 TO 3:READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),7,B:NEXT
960 FOR I=1 TO 4:READ X,Y:CIRCLE(X,Y),3,7:NEXT
970 FOR I=1 TO 7:READ X,Y,C:PAINT(X,Y),C,7:NEXT
980 PAINT(530,186),GRAY$,7:PAINT(610,186),GRAY$,7
990 LINE(520,182)-(620,183),6,BF
1000 ' ◆  draw tree
1010 FOR I=1 TO 5:READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),7:NEXT
1020 PAINT(70,166),ORANGE$,7:PAINT(70,91),4,7
1030 RETURN
1040 ' ◆  data
1050 DATA 37,5,43,5,37,5,35,10,43,5,45,10,32,10,48,10,37,10,35,20
1060 DATA 43,10,45,15,42,15,45,15,42,15,44,18,44,18,40,16,40,16
1070 DATA 39,19,35,19,31,23,31,23,33,30,39,20,49,24,49,24,65,22
1080 DATA 65,22,67,20,67,20,78,20,78,20,78,22,78,22,72,22,72,22
1090 DATA 73,24,73,24,71,23,71,23,47,27,47,27,43,25,43,25,40,30
1100 DATA 40,30,33,30,122,12,122,16,122,16,130,18,130,18,135,22
1110 DATA 135,22,143,20,143,22,135,24,135,24,125,20,125,20
1120 DATA 122,24,122,24,130,30,118,12,118,16,118,16,110,18
1130 DATA 110,18,105,22,105,22,97,20,97,22,105,24,105,24,115,20
1140 DATA 115,20,118,24,118,24,110,30,110,30,130,30,106,6,134,6
1150 DATA 535,160,605,160,535,160,525,170,605,160,615,170,525,170
1160 DATA 615,170,522,185,618,185,522,173,522,185,618,173,618,185
1170 DATA 525,173,615,180,525,185,535,190,605,185,615,190
1180 DATA 530,176,540,176,600,176,610,176
1190 DATA 570,161,5,570,171,2,570,174,1,530,176,6
1200 DATA 540,176,6,600,176,6,610,176,6
1210 DATA 67,165,65,190,73,165,75,190,70,90,5,165
1220 DATA 70,90,135,165,5,165,135,165
```

★ぼくのいとこの赤ちゃんがベーマガにオシッコをかけたのです。（札幌市・**松木誠一**）……【**編**：うわ——っ，影さんクサイよ!!**影**：そういう編君もクサイぞ!!**編**：ン？なんか変だぞ！ちょっと待って。うわ——っ……。】

PC-9801用

宇宙戦争

中村けん牛



STORY

西暦2222年，ロボットたちが反乱を起こした。政府では，ロボットたちをむかえうって宇宙で決着をつけることにしたが，こっちには戦艦一基，基地二基しかないのに対して，ロボット軍は戦艦八基，駆逐艦十基もある。

そこで君に戦艦シャーク号の艦長になり，ロボット軍を全滅させてほしい。

遊びかた

ワープするときは，はじめに方向を1～4で入力してください。つぎに距離を進むマス数だけ入力してください。ワープするとエネルギーは，マス数×200エネルギー減ります。基地のあるマスにとまると，エネルギーが3000未満なら1500もらえます。また宇宙魚雷が6発未満のときにも3発もらえます。

宇宙魚雷をうつと，駆逐艦には4/5の確率であたります。戦艦には3/4の確率であたります。宇宙光線砲をうつとその場所にいる敵はすべてたおせますが，エネルギーは600へります。

最初は7000エネルギーで，0になると負けです。日数は25日で，1回ワープするごとに一日減り，日数が0日になると艦内の酸素がなくなって負けてしまいます。敵から攻撃をうけると，攻撃をうけたぶんだけエネルギーが減り，宇宙魚雷・宇宙光線砲・ワープエンジンの故障度が0～3増えます。故障度が5以上になると，故障して使えなくなります。これを修理するとエネルギーが600減ります。

漢字ROMがない人は，全部カタカナで入力するといいと思います。漢字の入力は，CTR ＋ XFER の後でコード番号を入力します。もとにもどすのは，同じく CTR ＋ XFER です。

《第1表》漢字コード表

戦＝406F	艦＝344F	号＝3966
味＝4C23	方＝4A7D	基＝3470
地＝434F	敵＝4528	駆＝366E
逐＝4360	宇＝3127	宙＝4368
争＝4168	命＝4C3F	令＝4E61
表＝493D	銀＝3664	河＝324F
系＝374F	地＝434F	図＝3F5E
魚＝357B	雷＝4D6B	光＝3877
線＝407E	砲＝4B24	故＝384E
障＝3E63	度＝4559	修＝3D24
理＝4D7D	撃＝3762	沈＝4440
日＝467C	数＝3F74	発＝482F
射＝3C4D	管＝3449	方＝4A7D
向＝387E	距＝3577	離＝4E25
完＝3430	了＝4E38	攻＝3936
用＝4D51	意＝3055	使＝3B48
球＝3565	惑＝4F47	星＝4031

CHECKER FLAG

影：ウヒャー，いままでたくさんのシミュレーションを見てきたけど，この作品は最高!!

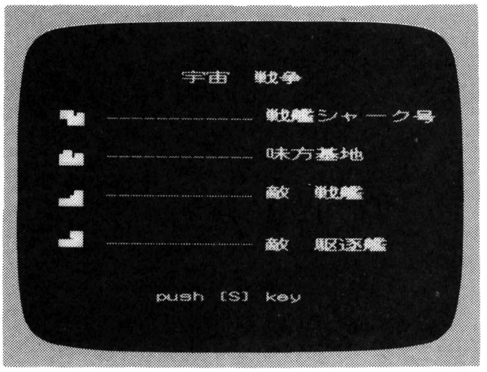
編：そうです，漢字でスッキリとまとめたのがいいですね。

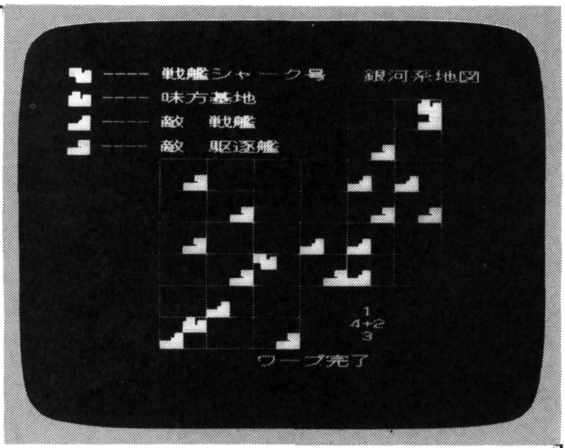
Dr.D：うむ，スッキリしとるな。このプログラムの特徴は，KEY入力による分岐で各サブ・ルーチンへとばしてることだ。早さもこれが限度じゃないかな。

この作品は，他機種にも移植できそうだ。メインはそのまま，画面構成は，640×200の機種は×0.5をしてXY座標を算出すればいい。

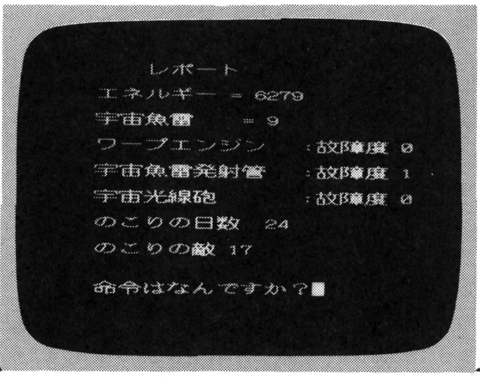
★VIC4か月，MZ－7003か月，現在FM－7！浮気なぼくですね。(札幌市・**雨池寿記13才**)……【**影**：ペラペラと辞書をめくって，浮気とはいろんなことに興味が変わる性格とみつけたり。はて，誰かに似てるぞ？】

▶《写真1》ここから、し烈な戦いがはじまる!!





▲《写真2》マップをたよりに，敵を攻撃!



◀《写真3》レポート。このデータを頭に入れておいて!

宇宙戦争のプログラム・リスト

```
10 REM ***** ｼｮｷｾｯﾃｲ *****
20 RANDOMIZE:SCREEN 3:CLS 3:A$='戦艦シャーク号':B$='味方基地':C$='敵  戦艦':D$='敵  駆逐
艦':E$='宇宙  戦争':F$='命令表':G$='ワープ':H$='銀河系地図'
30  I$='レポート':J$='宇宙魚雷':K$='宇宙光線砲':L$='命令はなんですか？':M$='故障度':N$=G$+'エ
ンジン':E=7000:T=10:N=25:W1=0:T1=0:P1=0:DIM S%(150),B%(150),K%(150),Z%(150),CX(10
),CY(10),SX(8),SY(8)
40 O$='修理しますか？（Y／N）':P$='撃沈':Q$='故障':R$='のこりの':S$='日数':T$='敵':U$='エ
ネルギー':V$='発射管':W$='方向は？':A5$='距離は？':B5$='完了':C5$='敵からの攻撃'
50 E5$='から':F5$='の攻撃あり':G5$='がありません':H5$='発射用意':I5$='発射  ！！！！！':J5$=
'がいません': K5$='は  はずれました':L5$='のむだづかいです':M5$='あなたは使命をはたせず'
60 N5$='地球はロボットの惑星になってしまいました':O5$='もう１度やりますか？（Y／N）':P5$='あなた
は使命をはたし':BX(1)=0:BX(2)=5:BY(1)=7:BY(2)=0:SKX=0:SKY=2:SUS=18
70 Q5$='地球はもとどうりになりました'
80 GOSUB 180:CLS 2:CLS
90 REM ***** 命令表 *****
100 LOCATE 17,4:PRINT F$
110 LOCATE 12,6:PRINT 'W   = ';G$
120 LOCATE 12,8:PRINT 'M   = ';H$
130 LOCATE 12,10:PRINT 'Q   = ';F$
140 LOCATE 12,12:PRINT 'R   = ';I$
150 LOCATE 12,14:PRINT 'T   = ';J$
160 LOCATE 12,16:PRINT 'P   = ';K$
170 LOCATE 12,20:PRINT L$;:Z$=INPUT$(1):CLS:GOTO 390
180 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 5
190 LOCATE 16,3:PRINT E$
200 REM ***** ｷｬﾗｸﾀ ｾｲｻｸ & ﾀｲﾄﾙ *****
210 LINE (100,100)-(110,110),7,B:LINE -(130,118),7,B:LINE (110,100)-(116,100),7:
LINE -(116,107),7:LINE -(122,107):LINE -(122,103),7:LINE -(130,103),7:LINE -(130
,118),7
220 PAINT (105,105),2,7:PAINT (111,105),4,7:PAINT (111,117),1,7
230 GET@ (100,100)-(130,118),S%
240 LINE (100,163)-(130,168),7,B:LINE (130,160)-(115,160),7:LINE (130,160)-(130,
166),7:LINE (115,160)-(115,150),7:LINE -(105,150),7:LINE -(105,155),7:LINE -(100
,155),7:LINE -(100,165),7:LINE (120,154)-(130,160),7,B
250 PAINT (105,156),4,7:PAINT (128,156),3,7:PAINT (105,167),2,7
260 GET@ (100,150)-(130,168),B%
270 LINE (100,215)-(130,218),7,B:LINE (100,215)-(100,210),7:LINE -(125,210),7:LI
NE -(115,206),7,B:LINE (120,205)-(120,200),7:LINE -(130,200),7:LINE -(130,215),7
280 PAINT (125,217),2,7:PAINT (125,214),1,7:PAINT (124,209),4,7
290 GET@ (100,200)-(130,218),K%
300 LINE (100,260)-(130,268),7,B:LINE (120,260)-(120,257),7:LINE -(115,257),7:LI
NE -(115,250),7:LINE -(130,250),7:LINE -(130,260),7
310 PAINT (115,265),1,7:PAINT (125,253),2,7
320 GET@ (100,250)-(130,268),Z%
330 COLOR 7:LOCATE 10,6:PRINT '____________ ';A$
340         :LOCATE 10,9:PRINT '____________ ';B$
350         LOCATE 10,12:PRINT '____________ ';C$
360         LOCATE 10,16:PRINT '------------ ';D$:GOSUB 830
370         LOCATE 14,20:PRINT 'push [S] key '
380 IF INKEY$='S' THEN FOR A=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:NEXT:RETURN ELSE 380
390 REM ***** key ﾊﾝﾃｲ *****
400 IF Z$='W' THEN 470
410 IF Z$='M' THEN HHH=1:GOTO 510
420 IF Z$='Q' THEN 90
430 IF Z$='R' THEN 760
440 IF Z$='T' THEN 1220
450 IF Z$='P' THEN 1370
460 GOTO 90
470 REM *****ワープ*****
480 IF W1>4 THEN LOCATE 9,5:PRINT N$;:COLOR 2:PRINT Q$:COLOR 7:LOCATE 9,7:PRINT
O$;:YY$=INPUT$(1):IF YY$='N' THEN CLS:GOTO 90 ELSE IF YY$='Y' THEN 790 ELSE 480
490 GOTO 800
500 E=E-300:W1=0:IF E<1 THEN GOTO 960 ELSE 90
510 REM *****銀河系地図*****
```

★ベーマガ名言第6弾!「ベーマガ　イッツ　オンリー　ナチュラル」。没にできるか!?（東京都中央区・**安島輝久13才**）……【**影**：そんなことないぞ。日立，東芝NECだってー。**編**：ナチュラル!!**影**：ナショナル??】

```
520 XXX=380:XXXX=504:FOR A=1 TO 9
530 IF A=3 THEN XXX=128
540 IF A=8 THEN XXXX=316
550 LINE (XXX,A*40)-(XXXX,A*40),4
560 NEXT
570 YYY=120:YYYY=360:FOR A=1 TO 7
580 IF A=5 THEN YYY=40:YYYY=280
590 LINE (64+A*63,YYY)-(64+A*63,YYYY),4
600 NEXT
610 LOCATE 25,19:PRINT '1':LOCATE 24,20:PRINT '4+2':LOCATE 25,21:PRINT '3'
620 PUT@ (1,1),S%:PUT@ (1,33),B%:PUT@ (1,65),K%:PUT@ (1,97),Z%
630 FOR A=0 TO 6 STEP 2:LOCATE 3,A:PRINT '----':NEXT
640 LOCATE 8,0:PRINT A$:LOCATE 8,2:PRINT B$:LOCATE 8,4:PRINT C$:LOCATE 8,6:PRINT
 D$
650 LOCATE 25,0:COLOR 6:PRINT H$;:COLOR 7
660 PUT@ (128+SKX*63,41+SKY*40),S%
670 FOR A=1 TO 2:PUT@ (159+BX(A)*63,41+BY(A)*40),B%
680 NEXT
690 FOR A=1 TO 8:IF SX(A)=10 THEN GOTO 700 ELSE PUT@ (128+SX(A)*63,61+SY(A)*40),
K%
700 NEXT
710 FOR A=1 TO 10:IF CX(A)=10 THEN GOTO 720 ELSE PUT@ (159+CX(A)*63,61+CY(A)*40)
,Z%
720 NEXT
730 IF ABCD=1 THEN RETURN
740 IF DDDD=1 THEN GOTO 1040
750 FOR  I=1 TO 7000:NEXT I:CLS 3:GOTO 100
760 REM *****レポート*****
770 LOCATE 14,3:PRINT I$:LOCATE 10,5:PRINT U$+' =';E:LOCATE 10,7:PRINT J$;'    =
';T;:LOCATE 10,9:PRINT N$;'   :';M$;W1
780 LOCATE 10,11:PRINT J$+V$;'   :';M$;T1:LOCATE 10,13:PRINT K$;'        :';M$;P1
:LOCATE 10,15:PRINT R$+S$;' ';N:LOCATE 10,17:PRINT R$+T$;SUS:LOCATE 10,20:PRINT
L$;:Z$=INPUT$(1):CLS:GOTO 390
790 E=E-600:IF E<1 THEN CLS:GOTO 960 ELSE CLS:W1=0:GOTO 90
800 ABCD=1:GOSUB 510:ABCD=0
810 LOCATE 5,23:PRINT W$;:ZZ$=INPUT$(1)
820 LOCATE 15,23:PRINT A5$;:YY$=INPUT$(1):CLS 3:GOTO 970
830 REM ***** ｲﾁﾗ ｷﾒﾙ *****
840 FOR A=1 TO 10
850 CX(A)=INT(RND*6):CY(A)=INT(RND*8):IF CX(A)<4 AND CY(A)<2 OR CX(A)>2 AND CY(A
)>5 THEN 850
860 FOR B=1 TO A-1
870 IF CX(A)=CX(B) AND CY(A)=CY(B) THEN 850
880 NEXT
890 NEXT
900 FOR A=1 TO 8
910 SX(A)=INT(RND*6):SY(A)=INT(RND*8):IF SX(A)<4 AND SY(A)<2 OR SX(A)>2 AND SY(A
)>5 THEN 910
920 FOR B=1 TO A-1
930 IF SX(A)=SX(B) AND SY(A)=SY(B) THEN 910
940 NEXT
950 NEXT:RETURN
960 GOTO 1510
970 GH=VAL(YY$):E=E-GH*200:IF E<1 THEN 960 ELSE N=N-1:IF N=0 THEN 960
980 IF ZZ$='1' THEN SKY=SKY-GH
990 IF ZZ$='2' THEN SKX=SKX+GH
1000 IF ZZ$='3' THEN SKY=SKY+GH
1010 IF ZZ$='4' THEN SKX=SKX-GH
1020 IF SKX<4 AND SKY<2 OR SKX>2 AND SKY>5 OR SKX<0 OR SKX>5 OR SKY<0 OR SKY>7 T
HEN BEEP :GOTO 960
1030 DDDD=1:GOTO 510
1040 DDDD=0
1050 LOCATE 16,23:PRINT G$+B5$;:FOR A=1 TO 5000:NEXT:CLS 3
1060 FOR A=1 TO 2:IF SKX=BX(A) AND SKY=BY(A) THEN C=1
```

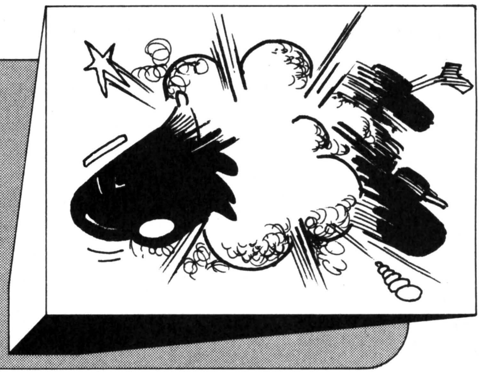
```
1070 NEXT
1080 IF C=1 AND T<6 THEN T=T+3
1090 IF C=1 AND E<3000 THEN E=E+1500
1100 C=0
1110 FOR A=1 TO 8
1120 IF SKX=SX(A) AND SKY=SY(A) THEN SO=1
1130 NEXT:FOR A=1 TO 10
1140 IF SKX=CX(A) AND SKY=CY(A) THEN CO=1
1150 NEXT:IF SO=0 AND CO=0 THEN GOTO 90
1160 LOCATE 13,5:PRINT C5$
1170 F=INT(RND*200+200):G=INT(RND*100+100)
1180 PRINT:IF SO=1 THEN PRINT C$+E5$;F;U$+F5$:E=E-F:A=INT(RND*3):IF A=0 THEN W1=
W1+INT(RND*4) ELSE IF A=1 THEN T1=T1+INT(RND*4) ELSE P1=P1+INT(RND*4)
1190 PRINT:IF CO=1 THEN PRINT D$+E5$;G;U$+F5$:E=E-G:B=INT(RND*3):IF B=0 THEN W1=
W1+INT(RND*2) ELSE IF B=1 THEN T1=T1+INT(RND*2) ELSE P1=P1+INT(RND*2)
1200 CO=0:SO=0:FOR A=1 TO 10:FOR B=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:BEEP 0:NEXT:NEX
T
1210 FOR A=1 TO 5000:NEXT:CLS:IF E<1 THEN 960 ELSE GOTO 90
1220 REM *****宇宙魚雷*****
1230 IF T=0 THEN LOCATE 10,10:PRINT J$+G5$:FOR A=1 TO 5000:NEXT:CLS:GOTO 90
1240 IF T1>4 THEN LOCATE 9,5:PRINT J$+V$;:COLOR 2:PRINT Q$:COLOR 7:LOCATE 9,7:PR
INT O$;:YY$=INPUT$(1):IF YY$='Y' THEN E=E-600:T1=0:GOTO 1550 ELSE IF YY$='N' THE
N CLS:GOTO 90 ELSE 1240
1250 FOR A=1 TO 8:IF SKX=SX(A) AND SKY=SY(A) THEN QQ=1:IF NOT INT(RND*5)=0 THEN
SX(A)=10:QQQ=1
1260 NEXT
1270 FOR A=1 TO 10:IF SKX=CX(A) AND SKY=CY(A) THEN RR=1:IF NOT INT(RND*4)=0 THEN
 CX(A)=10:RRR=1
1280 NEXT
1290 LOCATE 10,6:PRINT J$+H5$:FOR A=1 TO 3000:NEXT:LOCATE 10,8: PRINT I5$
1300 FOR A=1 TO 20:FOR B=1 TO 100:NEXT:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:IF QQ=1 OR RR=1 THEN 1
310 ELSE LOCATE 10,10:PRINT T$+J5$:FOR A=1 TO 5000:NEXT:CLS :E=E-100:T=T-1:GOTO
90
1310 T=T-1:IF RRR=1 THEN LOCATE 10,10:SUS=SUS-1:PRINT D$+P$
1320      IF QQQ=1 THEN LOCATE 10,12:SUS=SUS-1:PRINT C$+P$
1330 IF QQQ=0 AND RRR=0 THEN LOCATE 10,10:PRINT J$+K5$
1340 RRR=0:QQQ=0:QQ=0:RR=0:FOR A=1 TO 10:BEEP 1:FOR A=1 TO 100:NEXT:BEEP 0:NEXT:
FOR A=1 TO 5000:NEXT
1350 IF SUS=0 THEN CLS:GOTO 1530
1360 CLS:GOTO 1060
1370 REM *****宇宙光線砲*****
1380 IF P1>4 THEN LOCATE 9,5:PRINT K$;:COLOR 2:PRINT Q$:COLOR 7:LOCATE 9,7:PRINT
 O$;:YY$=INPUT$(1):IF YY$='Y' THEN E=E-600:P1=0:GOTO 1550 ELSE IF YY$='N' THEN C
LS:GOTO 90 ELSE 1380
1390 FOR A=1 TO 8:IF SKX=SX(A) AND SKY=SY(A) THEN QQ=1:SX(A)=10:SUS=SUS-1
1400 NEXT
1410 FOR A=1 TO 10:IF SKX=CX(A) AND SKY=CY(A) THEN RR=1:CX(A)=10:SUS=SUS-1
1420 NEXT
1430 IF RR=0 AND QQ=0 THEN LOCATE 10,10:PRINT U$+L5$:FOR A=1 TO 3000:NEXT:CLS:GO
TO 90
1440 LOCATE 10,6:PRINT K$+H5$:FOR A=1 TO 3000:NEXT:LOCATE 10,8:PRINT I5$
1450 FOR A=1 TO 20:FOR B=1 TO 100:NEXT:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1460 IF QQ=1 THEN PRINT:LOCATE 10:PRINT C$+P$:QQ=0
1470 IF RR=1 THEN PRINT:LOCATE 10:PRINT D$+P$:RR=0
1480 FOR A=1 TO 5000:NEXT
1490 IF SUS=0 THEN CLS:GOTO 1530
1500 CLS:E=E-600:IF E<1 THEN 960 ELSE GOTO 1060
1510 REM *****END 1*****
1520 LOCATE 10,7:PRINT M5$:LOCATE 0,10:PRINT N5$:LOCATE 5,13:PRINT O5$;:YY$=INPU
T$(1):IF YY$='Y' THEN RUN ELSE IF YY$='N' THEN END ELSE 1520
1530 REM *****END 2*****
1540 LOCATE 10,7:PRINT P5$:LOCATE 10,10:PRINT Q5$:LOCATE 5,13:PRINT O5$;:YY$=INP
UT$(1):IF YY$='Y' THEN RUN ELSE IF YY$='N' THEN END ELSE 1540
1550 IF E<1 THEN CLS:GOTO 1510 ELSE CLS:GOTO 90
```

★宣誓！われわれはマイコンシップにのっとり，正々堂々とベーマガを死ぬまで愛読することを誓います。（東京都豊島区・**谷中志織12才**）……【**編**：ドキッ‼マイコンショップをのっとるとは……なはは，読みまちがい！】

ぴゅう太用

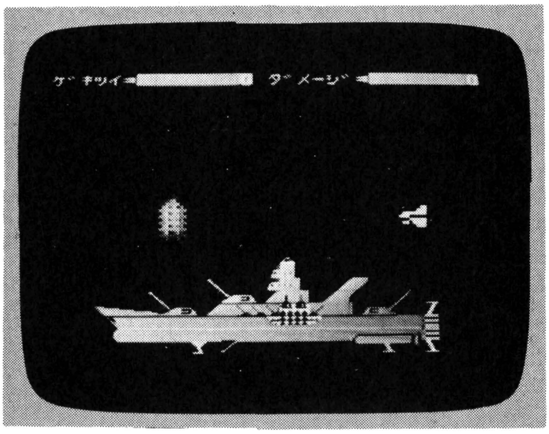
大和危機一髪

ソフトウェア・ケンネル

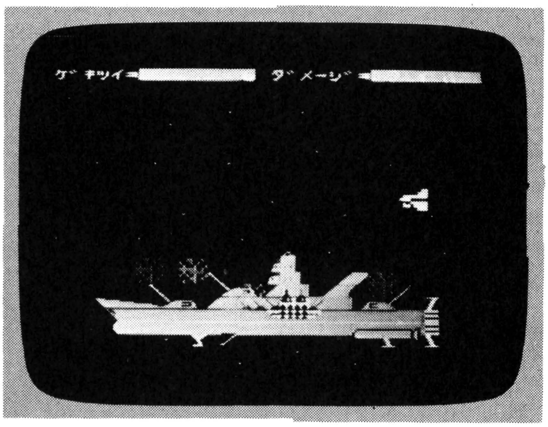


遊びかた

テレビ・ゲームの原点ともいえる，単純そのもののゲームです。ヤマトに向かってUFOが落ちてきますので，右方のコスモタイガーよりミサイルを発射して，UFOを撃破してください。UFOが11発ヤマトに命中すると，“タイハ”と表示されゲーム終了です。ミサイル発射ボタンはコントローラ1のSLキーで，再スタートはSRキーを押してください。



▲《写真1》UFO出現!! 撃て!!



▲《写真2》攻撃をうけた!!

大和危機一髪のプログラム・リスト

```
  10  シキ T=0
  20  シキ G=0
  40  カケ 8,T
  50  カケ 24,G
  60  シキ X=ランスウ(10)*8+38
  70  シキ M=200
  80  シキ D=ランスウ(8)*8+57
  90  シキ アニメ4=イチ(D-8,201)
 100  マワレ 310 Y=1カラ145カンカク4
 110  シキ アニメ2=イチ(Y,X)
 120  モシ M=Dナラバ 210 ニイケ
 130  キイ 1 B,A
 135  モシ A=0ナラバ 210 ニイケ
 140  シキ C=200
 150  シキ M=D
 200  シキ C=C-12
 205  モシ C=12ナラバ 210 ニイケ
 206  シキ M=200
 210  シキ アニメ3=イチ(M,C)
 220  シキ A=(C-X+12)/24
 230  モシ A>=1ナラバ 300 ニイケ
 240  シキ A=(Y/8)*8+9
 250  モシ A<>Mナラバ 300 ニイケ
 260  オト シオン
 270  シキ アニメ1=イチ(Y,X)
 280  シキ X=256
 290  シキ M=200
 300  シキ アニメ1=イチ(256,256)
 310  トジル
 320  シキ A=(C-X-12)/24
 400  モシ X<>256ナラバ 430 ニイケ
 410  シキ T=T+1
 420  480 ニイケ
 430  シキ G=G+1
 435  シキ アニメ2=イチ(200,256)
 440  マワレ 470 A=1カラ20カンカク1
 450  オト シオン
 460  シキ アニメ1=イチ(Y,X)
 465  シキ アニメ1=イチ(200,256)
 470  トジル
 480  モシ G<=10ナラバ 40 ニイケ
 500  カケ 24,"  "
 510  オト シオン
 520  カケ 24," タ イ ハ"
 530  オト ニオン
 540  シキ A=ランスウ(6)*8+121
 550  オト サンオン
 560  シキ B=ランスウ(21)*8+49
 570  オト シオン
 580  シキ アニメ1=イチ(A,B)
 590  キイ 1 B,A
 600  モシ A<>1ナラバ 500 ニイケ
 605  シキ アニメ1=イチ(200,256)
 610  マワレ650 A=1カラ100カンカク1
 620  カケ 8,"READY ?"
 630  オト イチオン
 640  カケ 8,"  "
 650  トジル
 660  10 ニイケ
1000  オワリ
```

★ユーモア，おせじ，♡。これで載るかな？（滋賀県大津市・**鈴木恵美11才**）……【**編**：載りました。**影**：なぜ？ **編**：女性だから♡♡**影**：また♡♡かい？**編**：ええ，ベーマガ界にとって女性は貴重な存在なのです♡♡♡♡】

エトセトラ

コツなど特にありませんが，タイガーの位置がそのつど変化するので，タイガーとＵＦＯがある角度になったら発射ボタンを押すようにすると良いでしょう。上達の遅い人は，80行のＤの値を固定して練習してみてください。

背景の絵は直接ゲームとは関係ありませんので，参考図の位置近くにカッコヨク描いてください。

参考

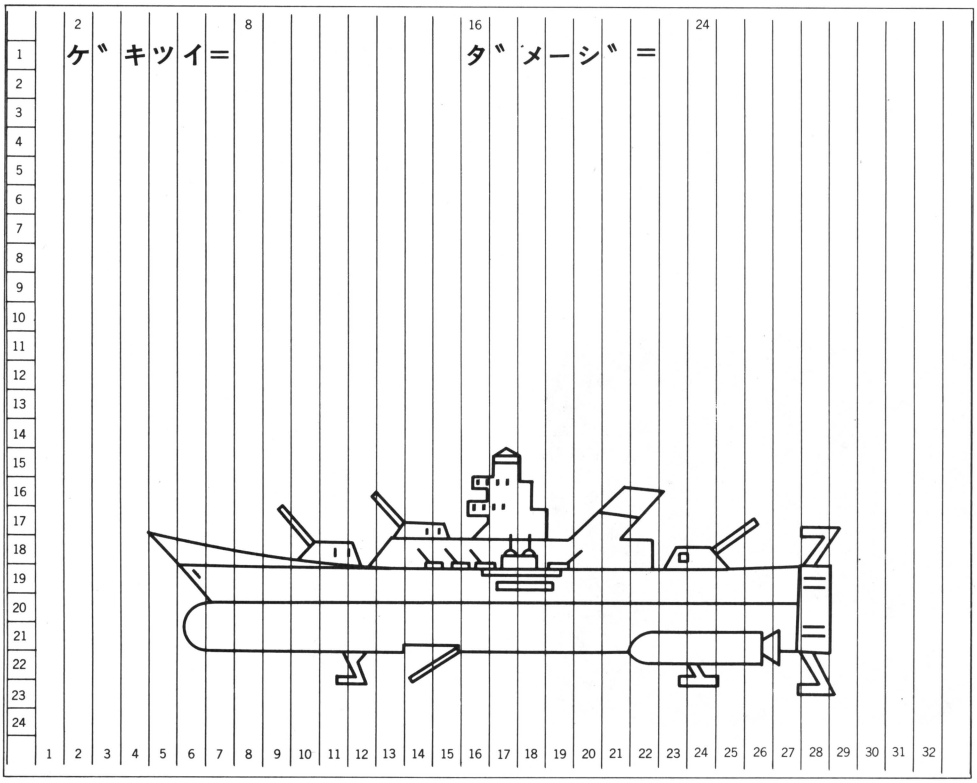
ベーマガ８月号「ＹＡＭＡＴＯゲーム」

CHECKER FLAG

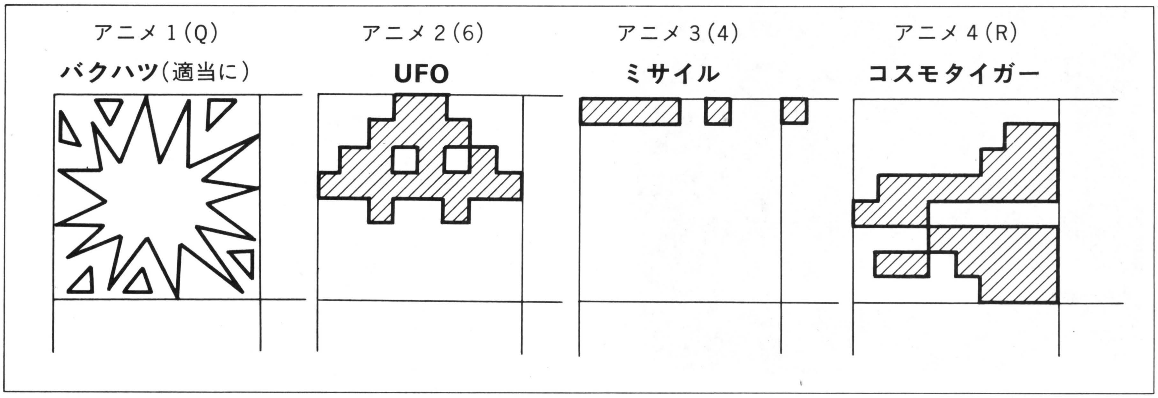
編：もうおなじみのソフトウェア・ケンネルさんの作品です。いつものことですが，画面構成が上手ですね。

Dr.D：うむ，ストーリーは８月号のＭＺ－700用「ＹＡＭＡＴＯゲーム」と同じだ。特にプログラム上の注意点はないが，ＵＦＯの動きをもう少し複雑にしたら，おもしろくなっただろう。なあ，影くん！

影：えっ？　ん，そ，そうですね。先月の「ヤキュウケン」はよかった！



▲《第１図》バックの作画例

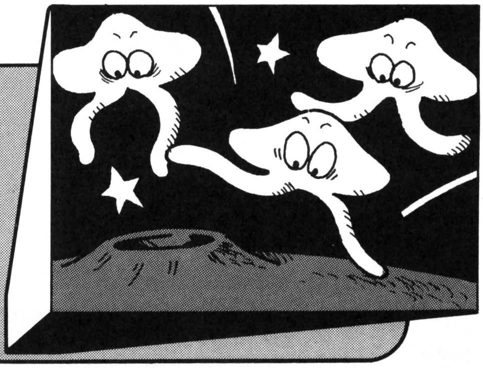


▲《第２図》アニメのデザイン

★マイコンやると足が退化し腹が出て目が死にかけ，日光を浴びないので青白くなり指先が異常に発達するってほんと？（岐阜県大垣市・**森井直哉14才**）……【**編**：まさにその見本が編集部にいます。**Dr.D**：な，なんだ!?】

SC-3000用

トライアングル・ベーダー MOON LANDER



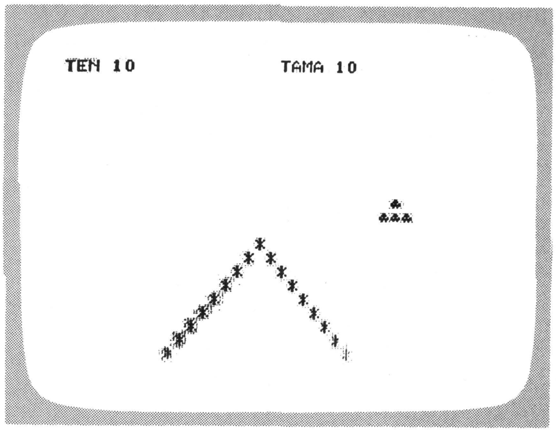
福島　善幸

トライアングル・ベーダー（LEVEL II BASIC）

このゲームは，非常に難しいのです。カーソル・キーとスペース・キーで，上から落ちてくるトライアングル・ベーダーをやっつけてください。

ビームの頂点とトライアングル・インベーダーのまん中が一致しないと，“アタリ!!”にならないのです。

なんだそんなことかと思ってる人は，実際にやってみてください。作った私でさえ，10点しかとれなかったくらいです。ガンバッテネ！



▲《写真１》実行画面。タイミングが難しい

トライアングル・ベーダーのプログラム・リスト

```
TAMA 9

1 CLS:C=50:Q=10:W=10
2 CURSOR0,0:PRINT"TEN";T,"TAMA";C;" ":
IFC=0THENPRINT"END":END
3 B$=INKEY$:IFB$=" "THENY=23:C=C-1:GOS
UB10
4 IFB$=CHR$(29)THENQ=Q+2
5 IFB$=CHR$(28)THENQ=Q-2
6 Q=Q+RND(1)*3-1:W=W+RND(1)*2:IFQ>30OR
Q<9THENQ=RND(1)*27+2
7 IFW>20THENW=1
8 CURSORP,O:PRINT"        ":CURSORP,O+1:PR
INT"        ":P=Q:O=W
9 CURSORQ,W:PRINT"    ♣":CURSORQ,W+1:PR
INT"   ♣♣♣":GOTO2
10 FORX=8TO17:Y=Y-1:CURSORX,Y:PRINT"*"
:CURSOR34-X,Y:PRINT"*":NEXTX:Y=23
11 IFINT(Q)=17ANDINT(W)=13THENT=T+10
12 FORX=8TO17:Y=Y-1:CURSORX,Y:PRINT" "
:CURSOR34-X,Y:PRINT" ":NEXTX:RETURN
```

★わたし生まれも育ちも橋の下。姓は車名は影次郎，人呼んでベーマガの影と発します。さくら，俺がいなけりゃ嫁に行ける。(兵庫県神戸市・植木文弥15才)……【影：さくら!!編：ヨッ，ダイコン役者!!影：ムスッ！】

CHECKER FLAG

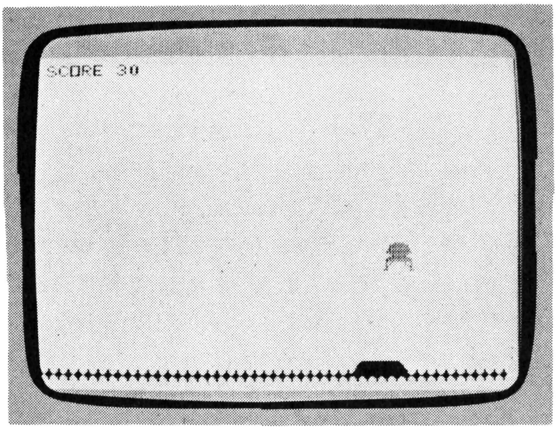
Dr.D：トライアングル・ベーダーのプログラムを見てみよう。3行はスペース・キーの入力で，10行へとんでビームの発射。インベーダの出現は，ランダムに6行でXY座標を算出して，8～9行でプリントしている。当たったかどうかの判定は11行で行なってるな。

影：ムーン・ランダーは，どうなの？

Dr.D：ああ，キャラクタ定義の後で，140行にゲーム・オーバーのルーチンがあるな。これは，若い番号にはたまにしか使わないルーチンを置くという原則さ。

MOON LANDER (LEVELIII BASIC)

これは，ベーマガ5月号のM5用「MOON LANDER」の移植版です。左右のカーソル・キーを操作して，着陸地点へみごとLANDINGしてください。10回LANDINGすると，ゲーム・オーバーです。これ，あんまり難しくないですよ。M5の作品のほうが，ずーっとオモシロイ！　でも，自分はいっしょうけんめい作ったのです。是非やってみてネ！



▲《写真1》ボッ，ボッと，ゆっくり降下する

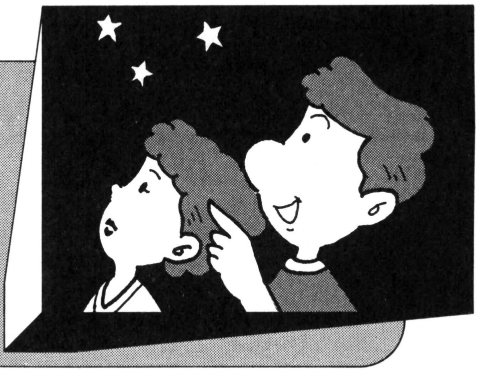
MOON LANDERのプログラム・リスト

```
10 PATTERN S#0,"071F1F3F3F7F1F0F"
20 PATTERN S#1,"3F7F7F48506040E0"
30 PATTERN S#2,"E0F8F8FCFCFEF8F0"
40 PATTERN S#3,"FCFEFE120A060207"
50 PATTERN S#4,"03030707 0F0F1F1F"
60 PATTERN S#5,"3F3F7F7F7F3F0F03"
70 PATTERN S#6,"C0C0E0E0F0F0F8F8"
80 PATTERN S#7,"FCFCFEFEFEFCF0C0"
90 PATTERN S#12,"0101010113 1B1B1F"
100 PATTERN S#13,"9FDF7F7F7F3F3F3F"
110 PATTERN S#14,"00008080C8D8D8F8"
120 PATTERN S#15,"F9FBFEFEFEFCFCFC"
130 FOR Q=8TO10:PATTERN S#Q,"000000000
0000000":NEXTQ:SC=0:I=0
140 I=I+1:IFI>9 THEN GOSUB 400:CURSOR2
0,30:PRINT"GAME OVER ":GOSUB390:GOSUB3
90:END
150 X1=0:Y=0:Y1=10
160 GOSUB400:X2=RND(1)*250
170 FOR X=1TO255STEP5
180 CURSORX,180:PRINT"♦":NEXTX
190 P=RND(1)*200:X=RND(1)*230
200 CURSORP,175:PRINT"█████"
210 MAG 1:C=RND(1)*13+2
220 Y=Y+1:IFY>8THEN Y=8
230 A$=INKEY$:SOUND0:RN=RND(1)*2
240 IFA$=CHR$(28)THEN X1=X1-RN:GOSUB36
0
250 IFA$=CHR$(29)THEN X1=X1+RN:GOSUB36
0
260 IFA$=CHR$(31)THEN Y=Y-2:GOSUB370
270 X=X+X1:Y1=Y1+Y
280 IFY1<5THENY1=5
290 IFX<2ORX>254THENX=2
300 GOSUB 350:SOUND0
310 IFX>P+5ANDX<P+12ANDY1>153THENBEEP2
:CURSOR 80,50:PRINT"GOOD LANDING !":GO
SUB390:SC=SC+30:GOTO140
320 IFY1>159THENCURSOR80,50:PRINT"CRAS
H !":L=12:GOSUB 350:GOSUB380:GOSUB390:
SC=SC-15:L=0:GOTO140
330 IF Y1>180THEN 140
340 GOTO220
350 SPRITE0,(X,Y1),L,C:RETURN
360 SOUND4,0,12:RETURN
370 SOUND4,1,12:FOR W=4TO8STEP4:SPRITE
1,(X,Y1+11),W,C:NEXTW:RETURN
380 SOUND4,2,15:GOSUB390:RETURN
390 FORT=0TO300:NEXT:SOUND0:L=0:RETURN

400 SCREEN2,2:CLS:CURSOR10,5:PRINT"SCO
RE";SC:RETURN
```


★ベーマガ族が5人ふえた！ぼくが新聞に書いたからだぞ。(東京都江戸川区・PEEK12才)……【編：エライ!! ありがとうございます。われらベーマガ族は読者ひとりひとりの協力があってこそ本が出せるのです。感謝!!】

SMC-70用

星座早見盤



大出　正一

MESSAGE

短かいプログラムで，手軽に使えるマイコン星座早見盤を考えてみました。星の位置は，下の式を用いて求めています。

$ZZ=(360/366\times D1-79.67)+(15.04\times H1)$

　　ZZ＝春分点基準に対しての進み角度

　　D１＝元日基準の通日

　　H１＝時間

（この概算より約１ドット分の誤差があるようです）

プログラムはすべてBASICです。思ったよりもPAINTが遅いのですが，２回目以降はAPUT，AGETを使えば，かなりの時間短縮になると思います。

参考

マイコン宇宙講座P.209～P.240　中野圭一

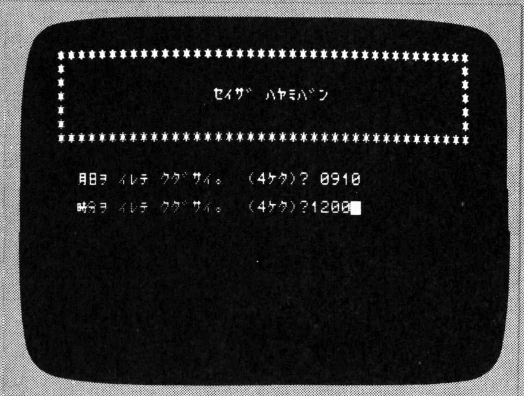
CHECKER FLAG

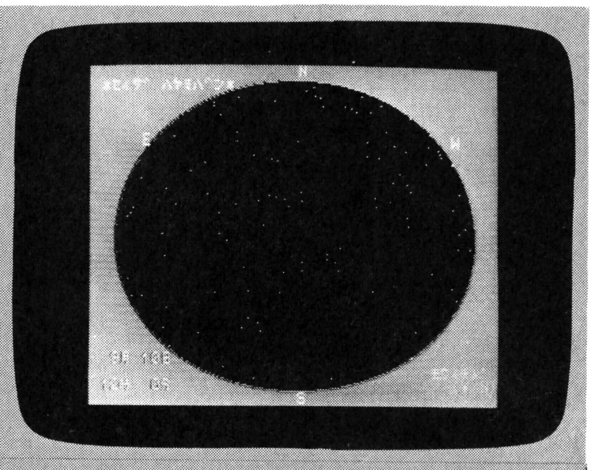
編：都会派のみなさんに，この作品を送ります。たまには自然のロマンにひたってみたらどうでしょう。

影：そういえば，東京の空にはネオンばかりがチラチラして，オリオン座や白鳥座など，しばらく見たことがない（ロマンチストなのだ）。

Dr.D：さて，プログラムはそう難しくないぞ。見たい日の数字を入れたあとは，DATAからの読み取りで表示させているだけさ。

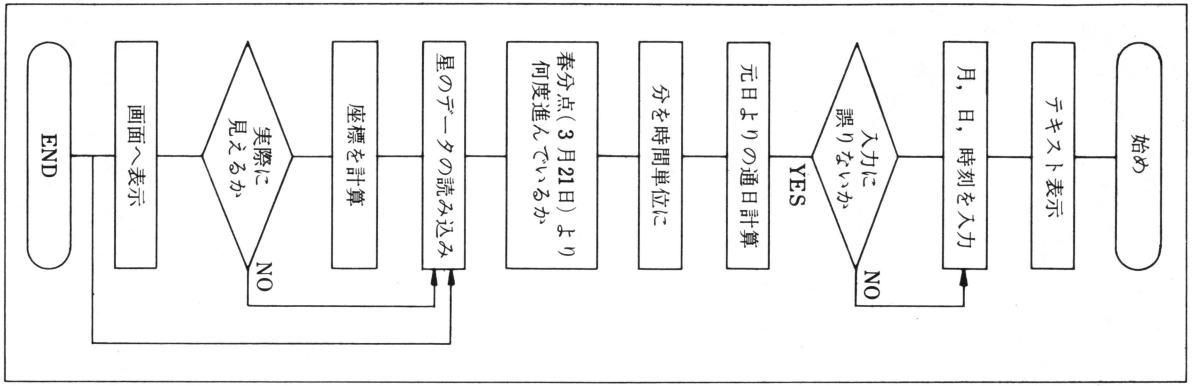
▼《写真１》月日と時分を入れると――





▲《写真２》夜空に星がちりばめられていく

★ベーマガ万才！　影さん凡才!!（愛知県海部郡・**後藤正義16才**）……【**影**：それじゃなにかい，体にハリ金まいて水ぶっかけて髪の毛をちょん切れとでも言うの？**編**：なにカンちがいしてんの!!**影**：ベーマガは漫才か!!】



《第1図》 フロー・チャート

星座早見盤のプログラム・リスト

```
10 DIM T%(12)
20 CCOLOR 3,2,0:CCLEAR:LOCATE (0,0)
30 FOR I%=0 TO 39:PRINT  "*";:NEXT I%
40 FOR I%=1 TO 5:PRINT (0,I%);"*";:PRINT (39,I%);"*";:NEXT I%
50 FOR I%=0 TO 39:PRINT "*";:NEXT I%
60 PRINT (15,3);"ｾｲｻﾞ ﾊﾔﾐﾊﾞﾝ"
70 CCOLOR 6:LOCATE (2,9):PRINT  CHR$(243)+CHR$(244);:INPUT "ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡  (4ｹ
ﾀ)";TT%
80 DD%=TT% MOD 100
90 TT%=TT% ¥ 100
100 IF TT%>12 OR TT%<1 OR DD%>31 OR DD%<1 THEN 70
110 LOCATE (2,11):PRINT  CHR$(245)+CHR$(246);:INPUT "ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡  (4ｹﾀ)";HH%
120 MM%=HH% MOD 100
130 HH%=HH% ¥ 100
140 IF HH%>23 OR HH%<0 OR MM%>59 OR MM%<0 THEN 110
150 RESTORE 160:FOR I%=1 TO 12:READ T%(I%):NEXT I%
160 DATA 31,29,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
170 DA%=0:FOR I%=1 TO TT%-1
180 DA%=T%(I%)+DA%
190 NEXT I%
200 DA%=DD%+DA%
210 H1=HH%+MM%/60
220 ZZ=(360/366*DA%-79.67)+15.04*H1
230 ' *** ﾋｮｳｼﾞ ***
240 CURSOR OFF :WIPE:GMODE 1:GCOLOR 2,1,0:GCLEAR
250 CIRCLE (160,100),115/.821875,91,:PAINT (160,100),0,2
260 FOR I%=1 TO 171
270 READ K%,D%
280 D1%=D% MOD 100
290 D1= D% ¥ 100+D1%/60
300 D2=90-D1
310 K1%=K% MOD 100
320 K1=K% ¥ 100+K1%/60
330 K2=360-15*K1
340 Y%=-D2*SIN((K2+90+ZZ)*PI/180)+45
350 X%=D2*COS((K2+90+ZZ)*PI/180)/.821875+160
360 IF GPOINT(X%,Y%)=0 THEN GPLOT(X%,Y%),7
370 NEXT I%
380 CONSOLE,,,0
390 CCOLOR 7
400 PRINT  (1,1);"*ｾｲｻﾞ ﾊﾔﾐﾊﾞﾝ*"
410 CCOLOR 6
420 PRINT  (1,21);USING "##  ##",TT%,DD%
430 PRINT  (1,23);USING "##  ##",HH%,MM%
440 PRINT  (3,21) CHR$(243):PRINT  (7,21) CHR$(244)
450 PRINT  (3,23) CHR$(245):PRINT  (7,23) CHR$(246)
460 CCOLOR 7
470 PRINT  (20,0);"N":PRINT  (20,24);"S":PRINT  (5,5);"E":PRINT  (35,5);"W"
480 CCOLOR 5
490 PRINT  (33,22);"ﾓｳｲﾁﾄﾞ":PRINT  (35,23);"(Y/N)"
500 A$=INKEY$(2)
510 IF A$="" THEN 500
520 IF A$="y" OR A$="Y" THEN RUN ELSE IF A$="n" OR A$="N" THEN 530 ELSE 500
530 END
540 ' *** K%="ｾｯｹｲ" D%="ｾｷｲ" ***
550 DATA 7,2857,8,5901,12,1503,25,-4227,39,5624,42,-1807
560 DATA 55,6035,108,3529,124,6006,153,2041,202,4213
570 DATA 206,2321,207,8909,218,-305,301,400,303,5325
580 DATA 307,4052,323,4946,346,2402,353,3149,356,3956
590 DATA 435,1628,455,3308,507,-507,513,-814,515,4558
600 DATA 524,620,525,2835,527,-2047,531,-19,532,-1750
610 DATA 534,-556,535,-113,539,-3405,540,-157,547,-941
620 DATA 554,724,558,4457,558,3713,621,2232,622,-1757
630 DATA 623,-5241,636,1625,644,-1641,649,-5035,658,-2856
640 DATA 707,-2621,716,-3703,723,-2915,726,820,733,3157
650 DATA 738,517,744,2805,803,-3956,807,-2414,809,-4716
660 DATA 844,-5737,904,-4320,921,-5454,926,-833,1007,1205
670 DATA 1019,1958,1046,-4917,1102,6135,1113,2040,1148,1443
680 DATA 1153,5350,1207,-5035,1215,-1724,1233,-2316
690 DATA 1240,-4849,1240,-119,1253,5606,1255,3827,1301,1106
700 DATA 1319,-3635,1323,5503,1324,-1102,1338,-5320,1347,4926
710 DATA 1354,1831,1354,-4710,1405,-3615,1415,1919,1434,-4203
720 DATA 1440,-4717,1444,2711,1450,-1556,1451,7415,1457,-4302
730 DATA 1516,-917,1534,-4105,1534,2648,1543,630,1557,-2603
740 DATA 1559,-2233,1604,-1944,1613,-338,1620,-2532,1624,6134
750 DATA 1628,-2623,1629,2133,1634,-2810,1636,-1031,1640,3139
760 DATA 1649,-3415,1709,-1542,1729,-3717,1730,5219
770 DATA 1730,-4951,1732,-3705,1734,1235,1736,-4259,1741,-3901
780 DATA 1742,435,1756,5129,1819,-2950,1835,-3424,1826,-2526
790 DATA 1836,3846,1854,-2620,1901,-2955,1908,-2104,1944,4504
800 DATA 1945,1033,1950,848,2021,4011,2041,4511,2045,3353
810 DATA 2118,6229,2130,-541,2143,946,2146,-1614,2205,-27
820 DATA 2207,-4705,2241,-4701,2256,-2945,2303,2757,2304,1504
830 DATA 38,3045,56,3823,153,6334,208,3453,341,4743,357,-1334
840 DATA 536,2108,550,-3547,637,-4311,642,2509,644,1255,719,2201
850 DATA 945,2352,1006,1652,1016,2331,1113,1533,1150,153,1209,-2230
860 DATA 1215,5709,1229,-1624,1431,3824,1521,7155,1651,-3801
870 DATA 1711,-4317,1813,-2104,1849,3320,1858,3240,1905,1350
880 DATA 1906,-2742,1930,2755,1954,621,1100,5631
```

★ボクはいままでに3回もプログラムを投稿しましたが一度も掲載されたことがありません。編さん，あなたの目はふし穴ですか!?（神奈川県川崎市・**片倉義昌15才**）……**【編**：よく見て下さい。なにめえない？目ないの？**】**

ノルマンディ上陸作戦

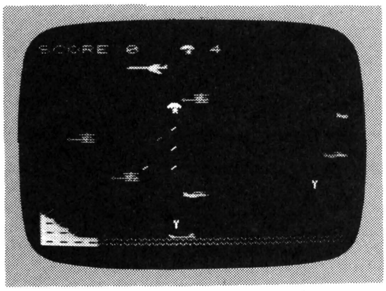
金友　淳

PROLOGUE

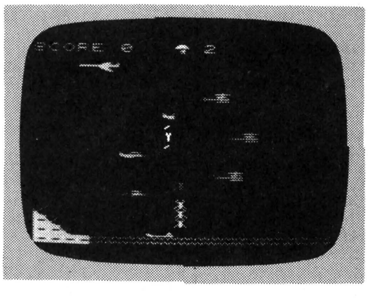
大型輸送機から，上陸部隊（パラシュート）が降下します。敵の対空砲火，ヘリコプター，小型爆撃機などをかわし，上陸用ボートに乗ってください。

《第1表》 プログラム・マップ

10	DIM ～ メインへ
100～140	キー・スキャン
150～170	敵機
200～220	対空砲火
230～290	爆弾
300～340	ボート
350～370	輸送機
390～440	メイン
450～490	パラシュート
500～530	ボート爆破
550～570	得点
600～630	人間落下
640～670	ゲーム・オーバー
700～750	タイトル画面
800～830	初期画面
900～940	初期化



◀《写真1》スペース・キーで降下!!



《写真2》アワワ，▶危ない!!

OPERATION

RETURN でスタートです。カーソル・キーの⇨で右，⇩で左，スペース・キー で下に動きます。スコアは上陸すれば20点，帰艦すれば10点です。上陸部隊は5人で，全滅すればゲーム・オーバー。RETURN でリプレイです。

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム。これを先に入力し，セーブしておく

```
10 POKE51,0:POKE52,27:POKE55,0:POKE56,27
20 FORI=7168TO7447:READA:POKEI,A:NEXT
30 FORI=631TO639:READA:POKEI,A:NEXT
40 POKE198,9
100 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
110 DATA18,16,126,80,72,117,82,165
120 DATA0,4,228,95,69,233,17,39
130 DATA0,4,4,4,8,16,32,0
140 DATA0,8,40,40,42,42,68,0
150 DATA0,126,2,2,20,8,4,0
160 DATA0,0,32,18,2,4,56,0
170 DATA5,0,60,0,60,8,8,16
180 DATA0,0,4,8,24,40,8,0
190 DATA16,16,16,28,16,16,16,254
200 DATA228,174,196,191,181,223,132,159
210 DATA18,36,111,180,39,36,39,36
220 DATA171,250,239,186,251,38,250,35
230 DATA0,20,20,8,8,8,8,8
240 DATA0,0,0,8,16,32,0,0
250 DATA1,2,4,136,144,224,224,248
260 DATA0,65,98,127,127,15,0,0
270 DATA0,244,16,253,253,128,0,0
280 DATA0,1,0,0,64,191,64,0
290 DATA16,255,16,252,82,255,36,255
300 DATA34,85,136,0,34,85,136,0
310 DATA0,0,0,16,56,17,42,254
320 DATA0,0,0,8,28,8,148,127
330 DATA0,0,0,0,32,112,80,255
340 DATA0,0,0,0,0,1,3,254
350 DATA0,0,0,0,0,128,224,127
360 DATA0,0,0,0,4,14,10,255
370 DATA60,126,255,165,8,28,8,20
380 DATA0,0,63,127,0,0,0,0
390 DATA0,3,255,255,7,3,0,0
400 DATA241,227,255,255,192,224,240,56
410 DATA255,255,255,255,225,255,255,255
420 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
430 DATA146,66,36,41,146,116,56,255
440 DATA36,66,60,24,24,60,90,153
500 DATA67,76,82,13,78,69,87,13,131
```


★実用プログラム・コーナーを作ってくれてありがとう。ぼくも実用プログラムを作っているところです。(埼玉県熊谷市・**権田裕之12才**）……【**編**：実用プログラムならなんでもけっこう！どしどし応募してくださいね。】

CHECKER FLAG

編：ＶＩＣの本体のみでも，こんなにスバラシイ作品ができるんですね。感心!!

Dr.D：そんなこと言ったら，ＶＩＣユーザーに失礼だぞ。まあ，このくらいのことができなくちゃ，一流のマイコンとは言えんがな。

影：一流？　マイコンにも一流とか二流とかあるの？

Dr.D：いや，これはワシも失言したようだ。決してそんな意味で言ったわけではないんだ。ただ，ＶＩＣユーザーには，もっと自信を持ってプログラムを作ってほしいのさ。

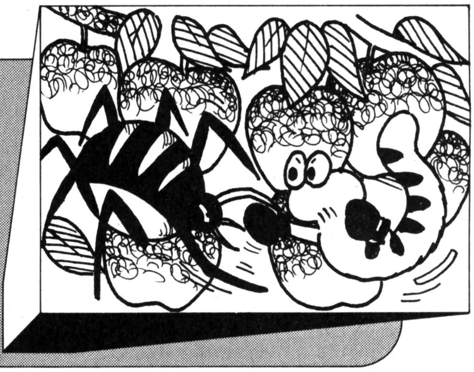
《リスト２》 メイン・プログラム

```
10 DIMA(2),B(2),C(2),D(2),E(2),F(2),F$(2):GOSUB700:GOTO390
100 P=PEEK(197):IFP=64THENRETURN
110 IFP=23ANDK<21THENK=K+1:RETURN
120 IFP=31ANDK>0THENK=K-1:RETURN
130 IFP=32THENL=L+22:RETURN
140 RETURN
150 PRINTLEFT$(Y$,I*4+8);:A(I)=A(I)+1:IFA(I)<20THENPRINTSPC(A(I))" PQ":RETURN
160 IFA(I)=20THENPRINTSPC(20)" P":RETURN
170 A(I)=-1:PRINT"Q"SPC(20)" ":RETURN
200 POKE7680+B(I),C(I):IFB(I)<132THENB(I)=374+23*I
210 B(I)=B(I)-21:C(I)=PEEK(7680+B(I)):IFC(I)=17THENC(I)=16
220 POKE7680+B(I),14:IFC(I)=16ORC(I)=13THENC(I)=32
230 IFF(I)=0THENGOSUB280:RETURN
240 POKE7680+D(I),E(I):IFD(I)>418THENF(I)=0:GOSUB500:RETURN
250 D(I)=D(I)+22:E(I)=PEEK(7680+D(I)):IFE(I)=17THENE(I)=16
260 POKE7680+D(I),13:IFE(I)=16ORE(I)=13THENE(I)=32
270 RETURN
280 IFA(I)>5ANDA(I)<18THENF(I)=1:D(I)=A(I)+88*I+157:E(I)=17
290 RETURN
300 Q=Q+R:PRINTLEFT$(Y$,20)SPC(Q);:IFQ=2THENR=1:Q=3:PRINTSPC(1);:IFG=1THEN560
310 IFQ<20THENPRINTF$(R+1):RETURN
320 IFQ=21THENR=-1:PRINT" ":GOSUB550:RETURN
330 IFR=1THENPRINT" W":RETURN
340 PRINT"■Y":RETURN
350 PRINTLEFT$(Y$,3);:IFH>19THENPRINTSPC(H)LEFT$(H$,22-H):RETURN
360 IFH<0THENPRINTRIGHT$(H$,H+4):RETURN
370 PRINTSPC(H)H$:RETURN
390 GOSUB800:GOSUB900
400 POKES+1,7:POKES,130:IFH>-4THENH=H-1:GOSUB350
410 FORI=0TO2
420 GOSUB150:GOSUB200:IFPEEK(7683+A(I)+(I*4+7)*22)=27ORC(I)=27ORE(I)=27THENGOSUB
600
430 NEXT
440 IFRND(1)>.3THENGOSUB300
450 IFH>KORG=1THEN400
460 GOSUB100:IFRND(1)>.6THENL=L+22
470 IFM=KANDN=LTHEN400
480 POKE7680+M+N,O:O=PEEK(7680+K+L):IFO<>32THENGOSUB600
490 POKES+1,15:POKES-1,250:M=K:N=L:POKE7680+K+L,27:POKES-1,0:GOTO400
500 IFE(I)<21ORE(I)>26THENRETURN
510 POKES+1,15:FORJ=0TO30:POKES,240:POKE7680+D(I),33:PRINTLEFT$(Y$,20)SPC(Q)"
":POKES,250:NEXTJ
520 POKES,0:Q=20:IFG=1THEN630
530 RETURN
550 IFG=0THENRETURN
560 T=T+15+5*R:POKES+1,15:FORI=200TO250:POKES-1,I:NEXT:POKES-1,0:IFR=-1THEN390
570 PRINTLEFT$(Y$,9)SPC(6)"■----------":PRINTSPC(6)"■ I J A B ":PRINTSPC(6)"■----
-----":FORI=0TO2000:NEXT:GOTO390
600 POKES+1,15:IFO>22ANDO<27THENPOKE7680+M+N,32:F$(0)="VZ ":F$(2)=" WU":G=1:RETU
RN
610 FORI=LTO418STEP22:POKES-1,254-(I/22):POKE7680+K+I-22,32:POKE7680+K+I,34:FORJ
=0TO9:NEXTJ,I
620 POKES-1,0:FORI=0TO30:POKES,250:POKE7680+K+418,33:POKE7680+K+418,32:POKES,240
:NEXT
630 POKES-1,0:POKES,0:U=U-1:IFU>0THEN390
640 PRINT"■■■■■■■■*****************":FORI=0TO3:PRINT"■■■*                  *":NEXT:PRIN
T"■■■*****************"
650 PRINT"■■■■■■■■■■■■GAME OVER":PRINT"■■■■■■■■SCORE"T
660 GETG$:IFG$<>CHR$(13)THEN660
670 CLR:RUN
700 POKE36869,255:POKE36879,60:T=0:U=5
710 PRINT"■■■■■■■■■*****************":PRINT"■■■*                  *":PRINT"■■■* ■■
CDEFGH■-■IJKL   ■■*"
720 PRINT"■■■*                  *":PRINT"■■■■*****************"
730 PRINT"■■■■■■■■■[↑] - LEFT":PRINT"■■■■■■■■[←] - RIGHT":PRINT"■■■■■■■■[※] - D
OWN"
740 GETG$:IFG$<>CHR$(13)THEN740
750 RETURN
800 POKE36879,8:H$="¥]↑ ":Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
810 PRINT"■■SCORE"T:PRINT"■■■■■■■■■■■■■[■"U
820 PRINTLEFT$(Y$,18)"O":PRINT"←O":PRINT"←←O":PRINT"←←←←TTTTTTTTTTTTTTTTTT"
830 FORI=0TO2:PRINTLEFT$(Y$,I*4+6)SPC(INT(RND(1)*19))"RS":NEXT:RETURN
900 G=0:H=22:K=INT(RND(1)*10)+7:L=66:O=32:Q=21:R=-1:S=36877
910 FORI=0TO2:A(I)=INT(RND(1)*17)+1:C(I)=32:F(I)=0
920 B(I)=374+23*I-21*INT(RND(1)*13+2):IFPEEK(7680+B(I))<>32THEN920
930 NEXT
940 F$(0)="YZ ":F$(2)=" WX":RETURN
```


★７月号の熊ノ郷直人君！ＪＲ－100のＲＥＮＵＭはマイコン82年10月号に載ってるよ。(兵庫県神戸市・**藤原徹也**)……【**編**：Ｋさん！マイコンの宣伝してあげたよ。**マイコン編集部**：ありがとう!!編君はスバラシイ人だ!!】

X1用

リンゴの園



新井　薫

内　容

あなたは，この木に住みついたクモです。このクモはリンゴが大好物ですが，リンゴの精が追いかけてクモを退治しようとします。リンゴの精につかまらないように，できるだけ多くのリンゴを食べてください。

遊びかた

テンキーの2，4，6，8でクモを上下左右に誘導してください。スペース・キーを押して下に糸をたらし，枝から枝に移動することができます。

リンゴは100点，葉は10点です。リンゴを全部食べると一面終了です。最初はリンゴの精の動きは遅いのですが，二面目は早くなり，三面目ではリンゴの精は2匹になります。一面終了するごとに1000点プラスされ，リンゴの数も増していきます。

クモを3匹退治されると，ゲーム・オーバーです。

また，このゲームはG—RAMが必要です。

参考資料

マイコンBASICマガジン4月号

P118～120，EPSCO・K　バクテリアン

CHECKER FLAG

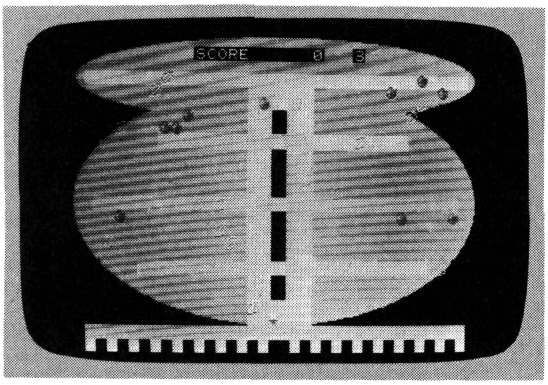
影：ピンポーン！　影のX1ニュースです。X1のゲームでキャラを使ったプログラムの後で，リセットをしないと，そのキャラが残ることがあります。

編：ありがとう，影さん！　これで少しはリーンリーン地獄が少なくなります。

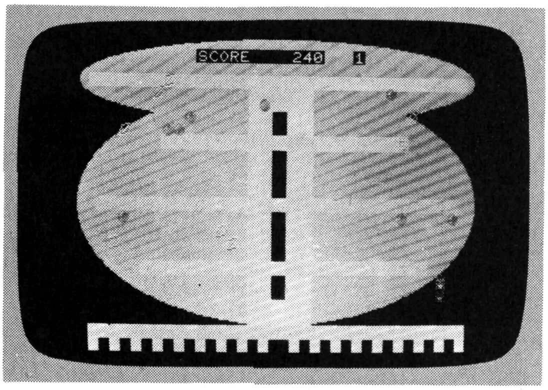
Dr.D：さて，プログラムは70～100行，140～170行，210行のIF文の処理はグッドだ。ついでに，240と250行は，ELSEを使えば1文にまとめられるぞ。

《第1表》プログラム・マップ

10－ 50	初期設定，その他
60－270	メイン
280－360	クモの動き（幹，枝の中）
370－400	〃　（枝から枝）
410－420	リンゴを食べた
430	リンゴの精に退治された
440－470	ゲーム・オーバー
480－630	画面作り
640－740	キャラクタ定義



《写真1》下の中央からスタートです！



《写真2》これが18番"枝スルスルの技"だ!!

★ゲームの実行画面をカセットレーベルにしてふろくにしたら？人気まちがいなし!!（静岡市・栗院混比優太12才）
……【**影**：いいねえ考えたら？**編**：うーん私は明菜ちゃんの写真のほうが。**影**：誰か明菜ちゃんゲーム送って！】

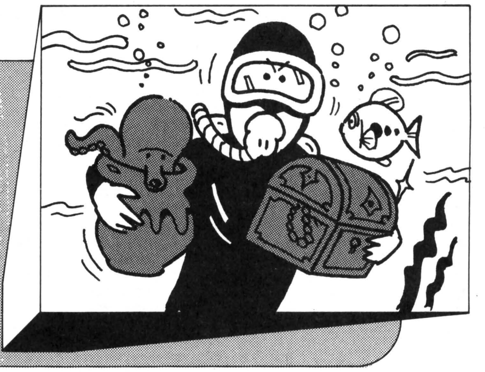
```
10 INIT:PLAY200:DIM D(39,24):DEFINT A-C,E-Z:CLICK OFF:GOSUB 640:GOSUB 480
20 CLS:ST=3:TP=0:SC=0
30 GOSUB580
40 X=19:Y=22:XX=19:YY=5:XE=20:YE=5:CGEN0:LOCATE26,1:PRINTST:CGEN1
50 LOCATEX,Y:PRINT"♣"
60 LOCATEXX,YY:IF D(XX,YY)=1 THEN PRINT"♥" ELSE PRINT" "
70 IF (X>=XX)*(POINT(XX*8+12,YY*8+4)=6)THEN XX=XX+RND*1
80 IF (X<=XX)*(POINT(XX*8-4,YY*8+4)=6)THEN XX=XX-RND*1
90 IF (Y>=YY)*(POINT(XX*8+4,YY*8+12)=6)THEN YY=YY+RND*1
100 IF (Y<=YY)*(POINT(XX*8+4,YY*8-4)=6)THEN YY=YY-RND*1
110 LOCATEXX,YY:IF D(XX,YY)=1 THEN PRINT"♥" ELSE PRINT"o";
120 IF(TP=1)+(TP=4)THEN190ELSE IF(TP=0)+(TP=3)THEN FORI=1TO200:NEXT:GOTO190
130 LOCATEXE,YE:IF D(XE,YE)=1 THEN PRINT"♥" ELSE PRINT" "
140 IF (X>=XE)*(POINT(XE*8+12,YE*8+4)=6)THEN XE=XE+RND*1
150 IF (X<=XE)*(POINT(XE*8-4,YE*8+4)=6)THEN XE=XE-RND*1
160 IF (Y>=YE)*(POINT(XE*8+4,YE*8+12)=6)THEN YE=YE+RND*1
170 IF (Y<=YE)*(POINT(XE*8+4,YE*8-4)=6)THEN YE=YE-RND*1
180 LOCATEXE,YE:IF D(XE,YE)=1 THEN PRINT"♥" ELSE PRINT"o";
190 IF PEEK@(&H3000+40*Y+X)=225 THEN 430
200 CGEN0:POKE14,19,1:PRINTUSING"#####";SC:CGEN1
210 IF((C=1)+(STRIG(0)))*(Y<=22)THEN 370
220 S=STICK(0)
230 ON S GOSUB 280,290,280,310,280,330,280,350,280
240 IF PEEK@(&H3000+40*Y+X)=227 THEN 410
250 IF PEEK@(&H3000+40*Y+X)=232 THEN SC=SC+10:PLAY"V15O5F0"
260 LOCATEX,Y:PRINTA$;
270 GOTO60
280 RETURN
290 IF POINT(X*8+4,Y*8+12)=6 THEN LOCATEX,Y:PRINT" ":Y=Y+1:A$="♦"
300 RETURN
310 IF POINT(X*8-4,Y*8+4)=6 THEN LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X-1:A$="◢"
320 RETURN
330 IF POINT(X*8+12,Y*8+4)=6 THEN LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+1:A$="◣"
340 RETURN
350 IF POINT(X*8+4,Y*8-4)=6 THEN LOCATEX,Y:PRINT" ":Y=Y-1:A$="♣"
360 RETURN
370 IF POINT(X*8+4,Y*8+12)=6 THEN FOR I=0TO F:LOCATEX,Y-I:PRINT" ":NEXT:LOCATEX,
Y:PRINT" ":Y=Y+1:F=0:C=0:GOTO220
380 LOCATEX,Y:PRINT"♠":Y=Y+1:F=F+1:C=1:IF PEEK@(&H3000+40*Y+X)=227 THEN 410
390 IF PEEK@(&H3000+40*Y+X)=232 THEN SC=SC+10:PLAY"V15O5F0"
400 A$="♦":LOCATEX,Y:PRINTA$:GOTO60
410 PLAY"V15O5F0ED":SC=SC+100:SO=SO-1:D(X,Y)=0:IF SO=0 THEN SC=SC+1000:TP=TP+1:P
LAY"V15O5C3DG5R0C3DG5RAR0A5R0E6":C=0:GOTO30
420 IF C=1 THEN 390 ELSE 260
430 PLAY"V15O5G3FGARGFGA":ST=ST-1:IF ST=0 ELSE LOCATEXX,YY:PRINT" ":LOCATEXE,YE:
PRINT" ":GOTO 40
440 LOCATE4,13:PRINT"♥♥♥";:CGEN0:COLOR1:PRINT" GAME OVER HIT RETURN KEY ";:COLOR
7:CGEN1:PRINT"♥♥♥"
450 IF SC>HI THEN HI=SC
460 LOCATE9,18:PRINT"XXX ";:CGEN0:COLOR2:PRINT"HI SCORE  ";:PRINTUSING"#####";HI
;:CGEN1:COLOR7:PRINT" XXX"
470 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN 20 ELSE 470
480 IF POINT(135,152)=4 THEN CLS:SCREEN0,0,0:RETURN ELSE WIDTH40:CLS4
490 COLOR4:SCREEN:CFLASH1:LOCATE12,9:PRINT"WATE HALF MINUTE":CFLASH
500 LINE(11,8)-(28,10),"■",B:COLOR7
510 LINE(16,191)-(303,183),PSET,6,BF:LINE(56,143)-(272,151),PSET,6,BF
520 LINE(24,111)-(295,103),PSET,6,BF:LINE(71,72)-(256,63),PSET,6,BF
530 LINE(16,32)-(303,24),PSET,6,BF:CIRCLE(159,107),150,4,.5,128,261:CIRCLE(159,1
07),150,4,.5,280,412:LINE(94,6)-(193,16),PSET,4,B:LINE(214,6)-(224,16),PSET,4,B
540 CIRCLE(159,27),150,4,.18,310,591:LINE(136,32)-(184,183),PSET,6,B
550 LINE(153,47)-(165,167),PSET,6,B:PAINT(137,33),6,6:PAINT(137,73),6,6
560 PAINT(183,73),6,6:PAINT(137,112),6,6:PAINT(137,152),6,6:PAINT(166,112),6,6
570 PAINT(159,5),4,6:PAINT(135,112),4,6:SCREEN0,0,0:RETURN
580 CLS:F=0:SO=0:CGEN0:LOCATE12,1:PRINT"SCORE":LOCATE19,1:PRINTUSING"#####";SC:C
GEN1
590 FOR I=2 TO 18 STEP 2:LOCATEI,24:PRINT"■";:NEXT:FOR I=21 TO37 STEP 2:LOCATEI,
24:PRINT"■";:NEXT
600 FOR I=1 TO 10  :LOCATERND*16+2,RND*19+3:PRINT"X";:NEXT:FOR I=1TO 10  :LOCATE
RND*16+21,RND*19+3:PRINT"X";:NEXT
610 FOR I=1 TO 5+TP:LOCATERND*16+2,RND*19+3:PRINT"♥";:NEXT:FOR I=1TO 5+TP:LOCATE
RND*16+21,RND*19+3:PRINT"♥";:NEXT
620 FOR I=0TO37:FOR J=0TO22:IF CHARACTER$(I,J)="♥"THEN SO=SO+1:D(I,J)=1 ELSE D(I
,J)=0
630 NEXT:NEXT:BEEP:RETURN
640 DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000")
650 DEFCHR$(&H87)=HEXCHR$("0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF")
660 DEFCHR$(&HE1)=HEXCHR$("003C425A5A423C00 2400BD3C3CBD0024 003C424242423C00")
670 DEFCHR$(&HE2)=HEXCHR$("0000000000000000 1010101010101010 0010001000100010")
680 DEFCHR$(&HE3)=HEXCHR$("0102000000000000 387CFFFFFFFF7E3C 0010206000200000")
690 DEFCHR$(&HE4)=HEXCHR$("8244C600C67CBAAA 0010387C38000028 0000000000383800")
700 DEFCHR$(&HE5)=HEXCHR$("AABA7CC600C64482 280000387C381000 0038380000000000")
710 DEFCHR$(&HE6)=HEXCHR$("D536E060E036D500 00089C1E9C080000 0000606060000000")
720 DEFCHR$(&HE7)=HEXCHR$("AB6C0706076CAB00 0010397839100000 0000060606000000")
730 DEFCHR$(&HE8)=HEXCHR$("0F72454992A2CEF0 0000000000000000 0000000000000000")
740 RETURN
```

★マイコンが熱くなってきたので暴走しないようにクーラーやせん風機を全部つけたらヒューズがとんだ。（大阪府大東市・**早川義弘13才**）……【**影**：くくっ。**編**：笑いごとじゃないよ。実はこの間電波新聞でも同じ事が…。】

X1用

SEA RESCUE

小林　幸広



海に突然ALIENが現れ，彼女を連れさってしまいました。あなたは二人で乗るはずだったBALLを操って，彼女の救出に向かいます。

★ゲームの説明

BALLは，[4]と[6]で円を描くように動きます。まずこの動きに慣れてください。敵はクラゲが6匹とALIENがいて，クラゲは動きが遅くなっています。

まず金壺（のつもり）に体当りしてください。すると，BALLはPOWER　UPして紫色になります。その状態で海草に体当りすると，50点プラス。青い鍵に当ると，真中から左側にある大きな壁がなくなります。紫の鍵に当ると，無事彼女を救出して，面CLEARです。

★プログラムについて

プログラム中570行～790行の中の画面を書くルーチンでの空白の部分は，まずダイレクトにKey 2，CHR＄（160）[RET]としてから，F2キーを使って入力してください。それでないとちゃんと動きません。

このプログラムは各処理をほとんどサブルーチン化しているので，BONUSをつけたり，パターンが進むたびに画面が変わるようにしたり，簡単に改造できると思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：おやおや，このプログラムのキャラ作りは，DATA－READ方式をとっているな。このほうが多少面倒だが，打ちまちがいが少なくなるね。20行でDEFINTしてるのは感心だが，プログラム中でINT文を使っているのはなんの意味もないぞ。ゲームが遅くなるだけだ。あと，判定文のIF文も少し使いすぎじゃないかな。うまくまとめたほうがいいみたいだ。

編：ゲーム・ストーリーはいいですね。それに，得点の条件も工夫してあります。これは，グッド！

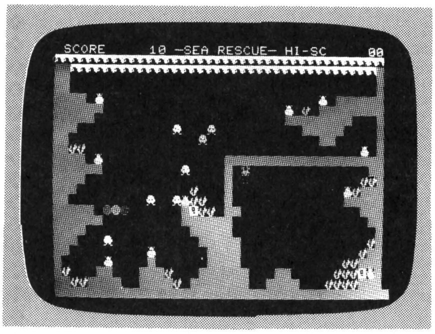
★移植について

ユーザー定義文字を持っている機種なら簡単でしょう。画面に何があるかを読むところで，PCGの利点を生かしてON　GOSUBで各処理へ飛ばしているので，ここを良く考えてみてください。それら，RETURN行番号の構文を使っているので，この機能がBASICにない機種の場合は気をつけてください。

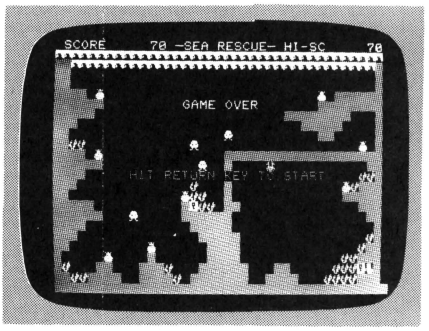
★最後に

少し難しいゲームかも知れませんが，手を振って助けを待つ彼女のためにガンバッてください!!

P.S　X1ユーザーの皆さんX1はいい機械です。ぜひがんばっていいソフトを作ってください。



◀《写真1》クルクルと回転しながら宝をとります



◀《写真2》ゲーム・オーバー。ストーリーに凝った作品

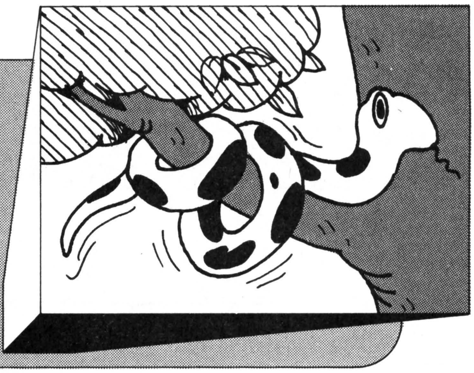
SEA RESCUEのプログラム・リスト

```
10 '- SEA RESCUE by Y.Kobayashi WOW soft No.9 -
20 WIDTH 40:CLICK OFF:INIT:DEFINT A-Z:HS=0
30 GOSUB 810:CGEN 1:GOSUB 560:PLAY120:PLAY"05D5#C3D04A505A5G3AE5FE3FDE704A5"
40 SC=0:P=1:PW=0:MA=3
50 GOSUB 560
60 RESTORE 990:FOR I=0 TO 7:READ A,B:VX(I)=A:VY(I)=B:NEXT I
70 X=15:Y=6:J=0:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(159);:FOR I=1 TO 6
80 X(I)=INT(RND(1)*20)+6:Y(I)=INT(RND(1)*13)+6
90 IF CHARACTER$(X(I),Y(I))<>CHR$(160) THEN 80
100 LOCATE X(I),Y(I):PRINT CHR$(167,7);:NEXT I
110 AX=33:AY=20:LOCATE AX,AY:PRINT CHR$(168,7);
120 FOR I=1 TO 6:GOSUB 140:LOCATE 37,22:PRINT CHR$(170+(I MOD 2));
130 GOSUB 270:GOSUB 340:NEXT I:GOTO120
140 ON (STICK(0)/2)+1 GOTO 170,170,150,160
150 J=(J+1) MOD 8:GOTO 170
160 J=((J-1)+8) MOD 8
170 VX=VX(J):VY=VY(J):CH=ASC(CHARACTER$(X+VX,Y+VY))
180 ON CH-160 GOSUB 230,240,250,210,220,530,450,450,450
190 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(160);:X=X+VX:Y=Y+VY
200 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(159-PW);:RETURN
210 IF PW=1 THEN SC=SC+5:PRINT CHR$(7);:GOSUB 550:J=(J+4) MOD 8:PW=0:RETURN
220 IF PW=1 THEN LINE(20,14)-(33,11),CHR$(160),B:PRINT CHR$(7);:PW=0:RETURN
230 VX=0:VY=0:RETURN
240 J=(J+4) MOD 8:VX=VX*-1:VY=VY*-1:RETURN
250 PW=1:PRINT CHR$(7);:SC=SC+1*P:GOSUB 550
260 RETURN
270 ON INT(RND(1)*3) GOTO 290:AVX=INT(RND(1)*3)-1:AVY=INT(RND(1)*3)-1:GOTO300
280 AVX=INT(RND(1)*3)-1:AVY=INT(RND(1)*3)-1:GOTO300
290 X1=SGN(X-X(I)):Y1=SGN(Y-Y(I))
300 CH=ASC(CHARACTER$(X(I)+X1,Y(I)+Y1))
310 ON CH-157 GOSUB 460,460,440,430,430,430,430,430,430
320 LOCATE X(I),Y(I):PRINT CHR$(160);:X(I)=X(I)+X1:Y(I)=Y(I)+Y1
330 LOCATE X(I),Y(I):PRINT CHR$(167);:RETURN
340 ON INT(RND(1)*4) GOTO 360:AVX=INT(RND(1)*3)-1:AVY=INT(RND(1)*3)-1:GOTO370
350 AVX=INT(RND(1)*3)-1:AVY=INT(RND(1)*3)-1:GOTO370
360 AVX=SGN(X-AX):AVY=SGN(Y-AY)
370 CH=ASC(CHARACTER$(AX+AVX,AY+AVY))
380 ON CH-157 GOSUB 460,460,440,420,420,410,410,410,410
390 LOCATE AX,AY:PRINT CHR$(160);:AX=AX+AVX:AY=AY+AVY
400 LOCATE AX,AY:PRINT CHR$(168+(I MOD 2));:RETURN
410 AVX=AVX*-1:AVY=AVY*-1:RETURN
420 AVX=0:AVY=0:RETURN
430 X1=X1*-1:Y1=Y1*-1
440 RETURN
450 LOCATE X,Y:PRINTCHR$(160);:X=X+VX:Y=Y+VY
460 FOR K=1 TO 2:FOR L=0 TO 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(159-L,7);:NEXT L:NEXT K
470 LOCATE X,Y:PRINTCHR$(157,7,29,7,160);
480 MA=MA-1:IF MA=0 THEN 500 ELSE PAUSE 20:X=15:Y=6
490 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(159-PW);:FORK=1TO4:PRINTCHR$(7);:NEXTK:RETURN120
500 LOCATE 15,6:PRINT "GAME OVER":IF SC>HS THEN HS=SC
510 COLOR 2:LOCATE 9,13:PRINT "HIT RETURN KEY TO START";:COLOR 7:GOSUB 540
520 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN 40 ELSE 520
530 LOCATE 14,8:PRINT CHR$(7);"C L E A R":PAUSE 30:P=P+1:PW=0:RETURN 50
540 LOCATE 0,0:PRINTUSING " SCORE         -SEA RESCUE- HI-SC #####0";HS;
550 LOCATE 7,0:PRINTUSING "#####0";SC;:RETURN
560 CLS:PRINT
570 PRINT"････････････････････････････････････････"
580 PRINT"｢｢･････････････････････････････････････｢"
590 PRINT"｢｢                                     ｢"
600 PRINT"｢｢                                     ｢"
610 PRINT"｢｢｢｢ ｣                          ｣ ｢｢｢｢｢｢"
620 PRINT"｢｢｢｢｢｢                      ｣ ､ ｢｢｢｢｢｢｢｢"
630 PRINT"｢｢｢｢｢                       ｢｢｢｢｢｢｢｢   ｢"
640 PRINT"｢｢｢                           ｢｢｢｢｢    ｢"
650 PRINT"｢｢                              ｢｢     ｢"
660 PRINT"｢｢､､                                 ｣ ｢"
670 PRINT"｢｢｢｢ ｣               ｢｢｢｢｢｢｢｢｢｢｢｢｢｢｢｢｢｢｢"
680 PRINT"｢｢｢｢｢｢               ｢                ｢｢"
690 PRINT"｢｢｢｢                 ｢               ､､｢"
700 PRINT"｢｢｢              ､   ｢             ｣､｢｢｢"
710 PRINT"｢｢              ｣､､  ｢             ｢｢｢｢｢"
720 PRINT"｢｢｢｢｢｣          ｢･､､ ｢｢              ｢｢｢"
730 PRINT"｢｢｢｢｢｢          ｢｢｢｢｢｢                ｢｢"
740 PRINT"｢｢｢｢             ｢｢｢｢｢                 ｢"
750 PRINT"｢｢｢               ｢｢｢｢｢               ､｢"
760 PRINT"｢｢          ｣      ｢｢｢｢              ､｢｢"
770 PRINT"｢      ｣    ｢      ｢｢｢｢            ､､｢｢｢"
780 PRINT"｢､   ｢｢   ｢｢｢､    ｢｢｢｢｢｢   ｢｢     ､､､ﾗｴ｢"
790 PRINT"｢｢､､｢｢｢｢  ｢｢｢｢､  ｢｢｢｢｢｢｢  ｢｢｢｢   ､､､､｢｢｢";CHR$(11)
800 LINE(0,24)-(39,24),CHR$(162):GOSUB 540:RETURN
810 LOCATE 12,10:PRINT "WAIT A MINUTE."
820 FOR I=32 TO 175:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT I
830 RESTORE840:FOR I=157 TO 171:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT I:RETURN
840 DATA 000000000000000081422400002442818142240000244281
850 DATA 3C66DBA5A5DB663C3C66DBA5A5DB663C0018245A5A241800
860 DATA 0000000000000003C7EFFFFFFFF7E3C3C66DBA5A5DB663C
870 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
880 DATA FFFFFFC7A3E381000000000000000000FFFFFFC7A3E38100
890 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000
900 DATA 00003C04020200005A3C007EFFFFFF7E5A3C007EFFFFFF7E
910 DATA 0000000000000000000000000000000000226676FCEEC6C38
920 DATA FFC7D7C7EFE7FFFF0000000000000000FEC6D6C6EEE6FE00
930 DATA FEC6D6C6EEE6FE00FFC7D7C7EFE7FFFF01010101010101FF
940 DATA 3C7E7EDBFF7E24C30000000000000003C7E7EDBFF7E24C3
950 DATA 00000000024000000000000003C1800A5A5C3247EE724DB
960 DATA 00000000024000000000000003C18002466E7247EE7A55A
970 DATA 3C24A55E2E333F1E3C3CBD7E3E3F3F1E0018995A2C303C1E
980 DATA 3C24241C6EB33F1E3C3C3C3C7EBF3F1E001818186CB23C1E
990 DATA 0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,0,-1,1,-1,1,0,1,1
```

★ベーマガバッチ当たりました。ありがとう！当たらなかった人ごめん！（千葉市・JR-200命14才）……【**編**：ベーマガバッチっていったらベーマガが汚たないみたいですよ！ベーマガバッジと呼んで!!**影**：ベーマガハジ】

ZX-81(16K RAM)用

SNAKESゲーム



伝　直樹

遊びかた

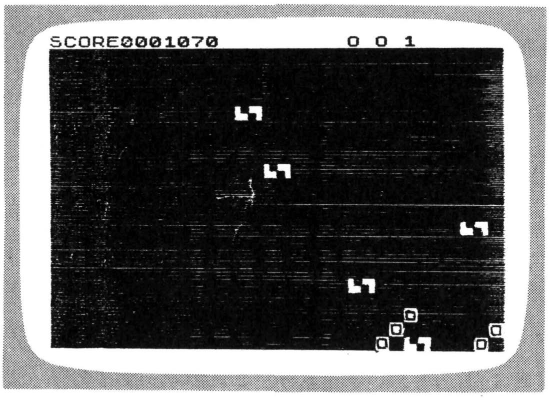
2つのはなれているSNAKEが，▙▜をさけて進んでいくゲームです。どちらか片一方が▙▜や壁面にぶつかってもアウトです。5回アウトになるとゲーム・オーバーで，1回スクロールすることに1点ずつ増え，少しずつ速くなります。しまいには，目にも止まらぬような速さになります。2つのSNAKEの間に▙▜を入れると，なんと100点も増えます。

キー操作は，1～5のキーで左，6～0で右です。

プログラムと入力について

1000行からC＄にマシン語を文字列にして入れ，20行から40行でC＄からマシン語ルーチンのメモリへ書きこんでいます。マシン語のため速くておもしろいのですが，少しでも入力をまちがえると暴走してしまいます。入力後は必ずカセットにSAVEしましょう。

それから，プログラムをLOADする前に POKE 16388, 95 NEW LINE POKE16389, 109 NEW LINE NEW NEW LINE を必ず実行してください。



《写真1》右下から上へ移動します

参考資料

Z80　マイコンプログラムテクニック　電波新聞社

マイコン機械語入門　電波新聞社

RAM　82年10月号「カヌーゲーム」

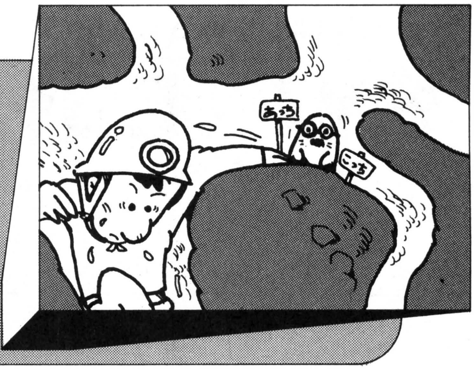
SNAKESゲームのプログラム・リスト

```
   5 FAST
  10 GOSUB 1000
  15 LET A=28000
  20 FOR I=1 TO LEN C$ STEP 2
  30 POKE A,(CODE C$(I)-28)*16+C
ODE C$(I+1)-28
  35 LET A=A+1
  40 NEXT I
  50 FOR I=32567 TO 32765
  55 POKE I,INT (RND*29)+1
  60 NEXT I
  63 POKE I+1,255
  65 SLOW
  70 LET A$="[redacted]"
  75 LET A$=A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$
+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A
$+A$+A$+A$
  80 PRINT AT 0,0;"SCORE0000000
      0 0 5"
  90 LET B=5
 100 PRINT AT 1,0;A$
 145 IF B=5 THEN PAUSE USR 28000
 150 IF B<5 THEN PAUSE USR 28012
 152 LET B=B-1
 154 PRINT AT 0,25;B;
 156 IF B>0 THEN GOTO 100
 160 PRINT AT 11,10;"GAME OVER"
 165 FOR I=1 TO 20
 167 NEXT I
 170 PRINT AT 13,8;"HIT ANY KEY"
 180 IF INKEY$="" THEN GOTO 180
 190 CLS
 200 GOTO 80
 890 STOP
 998 REM === MACHIN DATA =======
 999 REM ??SYOKI SETTEI[redacted]
1000 LET C$="21000422E77E"
1002 LET C$=C$+"21377F22E47E"
1003 LET C$=C$+"2A0C400178020922
E27E"
1004 REM ??SCROOL[redacted]
1005 LET C$=C$+"2A0C401118031922
E07E112100ED52ED5BE07E01D602EDB8
"
1008 REM ??SNARK[redacted]
1010 LET C$=C$+"2AE27E3A25403C28
072BC6082802232300 7EFE80C0163472
22E27E010700097EFE80C072002AE27E
1605010100097EFE8028082A0C40010A
00180A001520EE"
1012 REM ??SCORE HYOUJI[redacted]
1013 LET C$=C$+"2A0C40010C00097E
FE252006061C702B18F53C77"
1024 REM ??1 KO AKERU KA?[redacted]
1025 LET C$=C$+"3AE67EC64032E67E
2031"
1026 REM ??TIMER HERASU[redacted]
1028 LET C$=C$+"2AE77E2B22E77E"
1029 REM ??INSEKI[redacted]
1030 LET C$=C$+"2AE47E7EFEFF2009
21377F22E47E18F0002AE47E2322E47E
2A0C400143000 95F1600193E0277233E
0477"
1045 REM ??TIMER[redacted]
1050 LET C$=C$+"2AE77E010100B7ED
4220FC"
8950 LET C$=C$+"C3766D"
9999 RETURN
```


★ワッ停電だ！ロウソクロウソク…ひまだからパソコンでもするか。カチャ。……ん？（兵庫県加西市・**谷川百明生15才**）……【**影**：ワッ停電だ！シーン！**編**：ど，どうしたの急に静かになって。**影**：スヤスヤ，グワァーッ！】

ZX-81用

移植版 DOWN MAZE



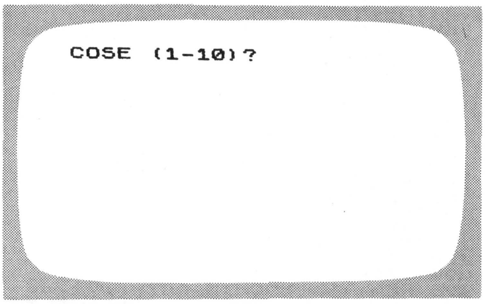
山本　篤志

ゲームについて

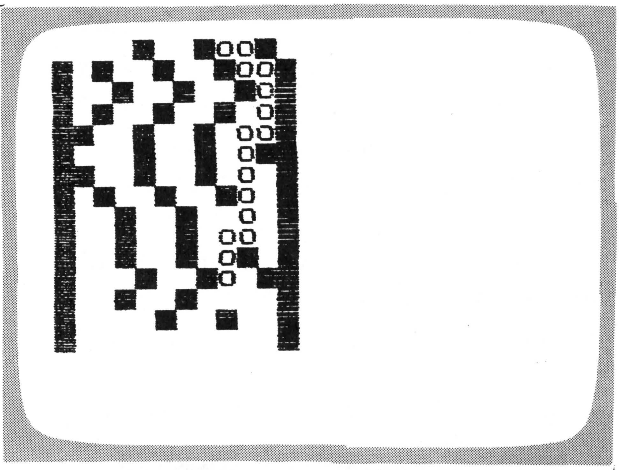
6月号パソピア用ゲームの移植版です。まずはじめにコースを聞いてきますので，入力してスタートです。○をあやつって，下へ降りていってください。穴を降りながら進んでいくので，降りている途中は動けません。Ⓜで右，Nで左です。ギブアップのときは，左右どちらかの壁にぶつかってください。降りた距離が表示され，もう一度ぶつかると再スタートになります。

DOWN　MAZEプログラム・リスト

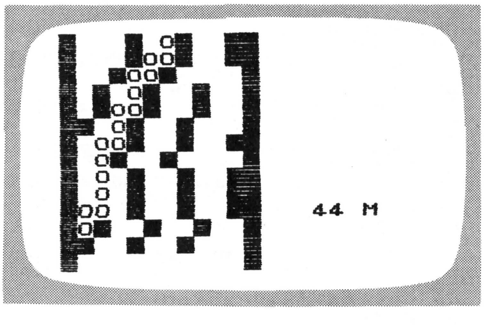
```
   5 CLS
   7 LET S=0
   8 PRINT "COSE (1-10)?"
  10 INPUT X
  15 PRINT AT 13,RND*5;"█  █  █"
;AT 14,0;"█";TAB 11;"█"
  17 SCROLL
  18 PRINT AT 11,X;"O"
  25 PRINT AT 12,X;
  30 IF PEEK (PEEK 16398+PEEK 16
399*256)=128 THEN GOTO 50
  33 LET S=S+1
  35 GOTO 15
  50 LET X=X+(INKEY$="M")-(INKEY
$="N")
  55 PRINT AT 11,X;
  60 IF PEEK (PEEK 16398+PEEK 16
399*256)=128 THEN GOTO 100
  65 GOTO 18
 100 PRINT AT 10,15;S;" M"
 110 PAUSE 4E4
 120 GOTO 5
```



▲《写真1》コースの選択からはじまります



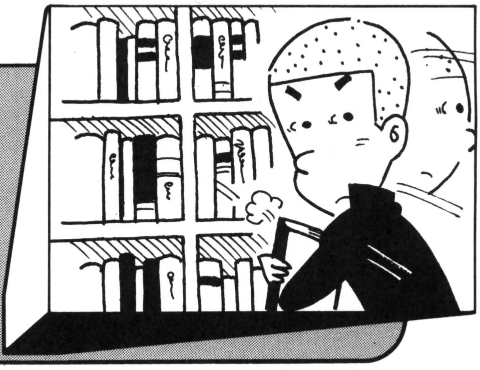
▲《写真2》ポロポロポロと下へ向かう



◀《写真3》おっと，いき止まり。これでオシマイ！

★9月号イラストの繁田君！うちの裏の墓場では真夜中にカタカタと音が鳴ります。影さんがいるのかな？（富山県黒部市・**人間もどき**）……【**影**：じょう談はやめてくれ！ほんというと，お化けは大キライなんだヨ〰〰。】

万引少年ゲーム



田代　省吾

はじめに

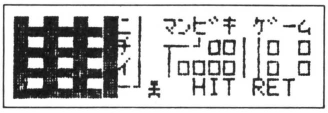
このゲームは，ベーマガ82年７月号ＰＣ－6001用の万引少年ゲームのＨＣ版です。多少にたか所もありますが，だいたい自分で作りました。

ゲーム

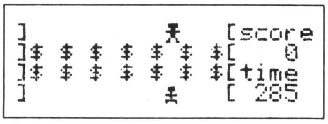
ＲＵＮするとデモがあって，[ＲＥＴＵＲＮ]キーでゲーム・スタートです。画面上にいるのがガードマン，下があなたです。ガードマンに見つからないように“＄”をとってください。キーは[Ｉ]，[Ｍ]，[Ｊ]，[Ｋ]で上下左右，[ＳＰＡＣＥ]で＄をとります。ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲはＴＩＭＥがなくなるか，ガードマンに見つかったときです。一面クリアごとに残り時間がプラスされ，ガードマンがきびしくなります。

《第１表》変数表

S	スコア
E	ガードマンのきびしさ
T	タイム
X，Y	少年の位置
A	ガードマンの位置
AX	ガードマンの進行方向
P	少年の向き
K	とった＄の数



▲《写真１》タイトル画面



▲《写真２》アッ！　みつかっちゃった

改　造

プログラムはオールＢＡＳＩＣです。

Ｅの値を大きくすれば，ガードマンがきびしくなります。

最後に

おもしろいので，ぜひＰＬＡＹしてほしいと思います。ＰＢ－100 をもってる東嶋くんもってない深萱くん，ＨＣ－20はすごいだろ!!

福岡県筑紫野市　林　幸治

HC－20

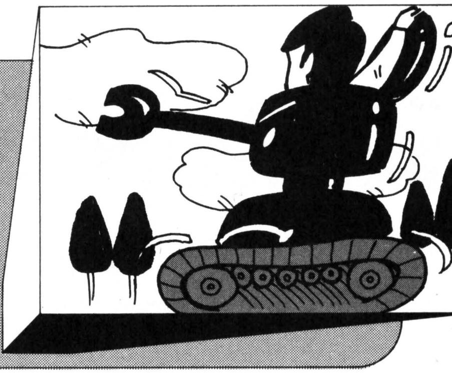
★９月号Ｐ.119の人，うちの姉はＮＥＣをネッシーとかニシとか読むのだ。安心しよう！（広島県呉市・三田吉郎10才）……【編：英語のお勉強です。ＣＭＴを訳して！影：カセット・マグネティック・テープ。これホント！】

```
100 WIDTH20,4:PRINTCHR$(
23);:CLS
110 MEMSET&HB00:POKE&H11
E,&HA:POKE&H11F,&H40
120 FOR I=&HA40 TO &HA4B
:READA$:POKEI,VAL("&H"+A
$):NEXTI
130 HS=100:DIM L(20,4):G
OSUB730
140 RANDOMIZE VAL(RIGHT$
(TIME$,2)):S=0:E=2
150 T=300:E=E+1
160 PRINT"]
[score";
170 PRINT"]$ $ $ $ $ $ $
["
180 PRINT"]$ $ $ $ $ $ $
[time"
190 PRINT"]
[ 300";
200 GOSUB710:FORI=1TO13S
TEP2
210 L(I,1)=3:L(I,2)=3:NE
XTI
220 X=13:Y=3:A=2:AX=1:P=
2:K=0
230 LOCATEX,3:PRINTCHR$(
&HE0);
240 LOCATEA,0:PRINTCHR$(
&HE1)
250 I$=INKEY$:IFI$=""THE
N320
260 IFI$=" "THEN ON P GO
TO440,450
270 LOCATEX,Y:PRINT" ";
280 IFI$="K"THENP=1:IF(Y
=3)AND(X<13)THENX=X+1
290 IFI$="J"THENP=2:IF(Y
=3)AND(X>1) THENX=X-1
300 IFI$="I"AND(Y>0)AND
L(X,Y-1)=0 THEN Y=Y-1
310 IFI$="M"AND(Y<3)THEN
Y=Y+1
320 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(
&HE0);:GOSUB410
330 LOCATEA,0:PRINT" "
340 IF INT(RND(1)*E)+1<3
 THEN 390
350 A=A+SGN(X-A)
360 LOCATEA,0:PRINTCHR$(
&HE1):GOSUB410
370 T=T-1:IF(T<0)THEN530
ELSE GOSUB720
380 GOTO250
390 A=A+AX:IF(A<2)OR(A>1
2)THEN AX=-AX:IF(A<1)THE
NA=1 ELSE IF(A>13)THENA=
13
400 GOTO360
410 IF(A=X)AND L(A,1)=0
THEN 500
420 IF Y=0 THEN 540
430 RETURN
440 IF L(X+1,Y)=3 THEN Q
=X+1:GOTO470ELSE460
450 IF L(X-1,Y)=3 THEN Q
=X-1:GOTO470
460 GOTO330
470 LOCATEQ,Y:PRINT"+":S
OUND20,1
480 L(Q,Y)=2:S=S+5:GOSUB
710
490 K=K+1:IF K=14 THEN 5
80 ELSE330
500 FORI=0TOY:LOCATEA,I:
PRINTCHR$(&HE1);:SOUND15
,1
510 FORU=0TO150:NEXTU
520 LOCATEA,I:PRINT" ";:
NEXTI
530 FORU=0TO500:NEXTU:GO
TO630
540 C=SGN(X-A):FOR I=A T
OX STEP C
550 LOCATEI,0:PRINTCHR$(
&HE1):SOUND15,1
560 FORU=0TO150:NEXTU
570 LOCATEI,0:PRINT" ":N
EXTI:GOTO530
580 FORI=2TO26:SOUNDI,1:
NEXTI
590 S=S+T:GOSUB710
600 CLS:PRINT:PRINT"
 GOOD!!":PRINT:PRINT"  H
IT [RET] KEY!";
610 IFINKEY$<>CHR$(13)TH
EN610
620 CLS:GOTO150
630 LOCATE1,0:PRINT"[Gam
e Over]"
640 IF(S>HS)THEN HS=S
650 LOCATE1,1:PRINTUSING
"Hi-score=####";HS
660 LOCATE1,2:PRINTUSING
"   score=####";S
670 LOCATE1,3:PRINT" Rep
lay(Y/N)?";
680 I$=INKEY$
690 IFI$="Y"THENCLS:GOTO
140
700 IFI$="N"THENCLS:END
ELSE 680
710 LOCATE15,1:PRINTUSIN
G"####";S:RETURN
720 LOCATE16,3:PRINTUSIN
G"###";T;:RETURN
730 PRINT"█▄█▄█▄█ﾆ|    |□
□||□ □";
740 PRINT"█▄█▄█▄█ｦ| ┬─┘□
□||□ □";
750 PRINT"█▄█▄█▄█ｲ| |□□□
□||□ □";
760 PRINT"█▄█▄█▄█─┘";
770 FORU=0TO500:NEXTU
780 FORI=18TO9STEP-1:LOC
ATEI,3:PRINTCHR$(&HE0);
790 FORU=0TO150:NEXTU:LO
CATEI,3:PRINT" ";:NEXTI
800 LOCATE9,3:PRINTCHR$(
&HE0);:SOUND15,3
810 LOCATE10,0:PRINT"ﾏﾝﾋ
ﾞｷ ｹﾞｰﾑ";:LOCATE12,3:PRI
NT"HIT RET";
820 IFINKEY$<>CHR$(13)TH
EN820 ELSECLS:RETURN
830 DATA D0,56,7E,56,D0,
00,88,CB,3F,3F,CB,88
```


★2か月前，入門者の友人にＰ６を８万円で売り，そのお金でＦＭ－７を買った。(愛知県春日井市・**近藤秀樹14才**)……【**編集長**：ひと言だけ注意を―入門者はそう簡単にマイコンを買い換えない方がいいんじゃないかな。】

JR-800用

影さん戦車で敵を撃て



須田　修弘

ストーリー

199X年，影さんは借金取りに追われ，戦車で地下街に逃げたが，そこにもすでに借金取りの手がまわっていた。

説　明

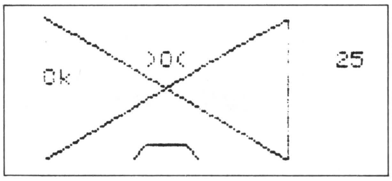
ときどき現われる敵を，スペース・キーを押して落としていきます。ただし，この戦車はボロイので，何回も押さないとタマがでません。少しとまどっていると，すぐ終わってしまいます。

改造について

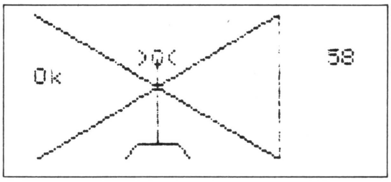
やればかなりグレート・アップできますし，レベルも簡単に変えられます。他の機種への移植も簡単だと思います。

最後に

われわれの最高点は，980点でした。それから，このゲームははじめて送ったものなので，非常にばかみたいなゲームですが，ヒマな時に入力してみてください。さようなら。



《写真1》ねらいを定めて――



《写真2》ビビ――ッ!!

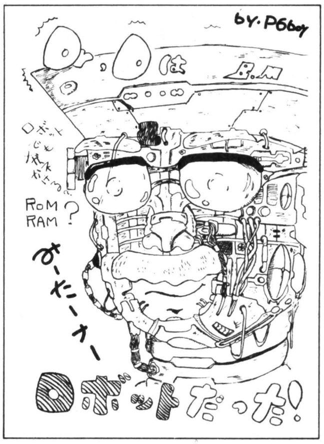
影さん戦車で敵を撃てのプログラム・リスト

```
10 CLS
15 LINE(42,57)-(58,57):LINE(42,5
7)-(36,64):LINE(58,57)-(64,64)
20 LINE(0,0)-(100,64)
30 LINE(0,64)-(100,0)
40 LINE(100,0)-(100,64)
50 LOCATE 19,2:PRINT SC
60 IF ST=0 THEN X=INT(RND(1)*30)
:IF X=3 THEN ST=1
70 IF ST=0 THEN SC=SC+1:GOTO 50
80 SOUND 10,10:LOCATE 7,2:PRINT"
)O(":F=F+1:IF F=10 THEN END
90 IF INKEY$=" " THEN IF RND (1)
<.4 THEN SC=SC+10:F=0:ST=0:LINE(
50,57)-(50,20):LOCATE 7,2:PRINT"
   ":SOUND 20,25:GOTO 10
100 SC=SC+1:GOTO 50
```

CHECKER FLAG

編：にゃ，にゃんだ――!?　これ，影さんなんて登場してこないんじゃないの？
編集長：編集部で一番人気があるのが影君だな。どうして，ウラオモテのある男が人気があるのか，さっぱりわからん。
影：男の魅力は，わからんところがいいのだ!!
Dr.D：プログラムも，もちろん――
影：わっから～ん!!　といったら，1年以上ベーマガ編集部にいるんだから，少しはネ。よし，この作品のポイントを指摘しちゃうぞ――このゲームは，ランダムに発生する敵を，これまたランダムに判断するゲームなのだのだのね！

Dr.も……クワッ!!

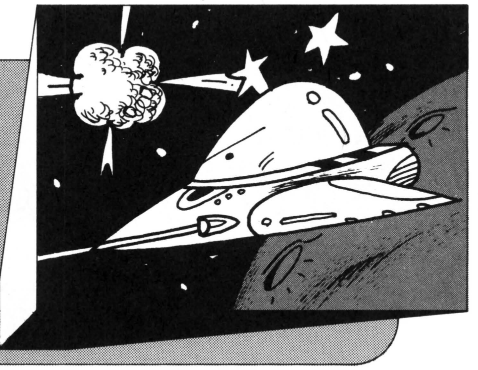


JR 800

★これでOFコーナーを終了します。担当は人気の編さんとDr.，まじめな編集長と読者の皆さんでした。（千葉県東葛飾郡・**コモンチョッ！**）……【**影**：冗談じゃない，まだOFは続くよ!!編君のお友達はこれだからネ！】

ＪＲ-800用

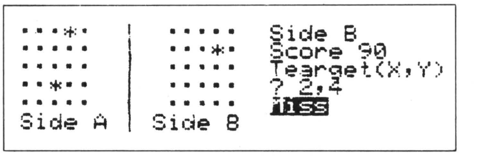
移植版 第三次世界大戦



山田　吾作

9月号，ＳＣ－3000の第三次世界大戦のプログラムを見て，これなら，私のＪＲ－800にも移植できると思ったんです。そしてやってみました。

画面設計から，プログラムへ，なんと！問題なく完成してしまったんですよ!!



《写真１》実行画面

戦争のしかた

５×５の自分の国の中に，一つだけ基地を作ります。そして，２人で石を投げあって，その基地をこわすのです。どちらかの基地がこわれると終戦となり，勝った戦士の得点が表示されます。

移植について

特に問題はありません。ただＳＣ－3000とＪＲ－800とは画面構成が違うので，そこに注意して作りました。地図を左へ，文字などのデータを右へもっていき，画面のバランスをとっています。

移植版第３次世界大戦のプログラム・リスト

```
10 CLS:DIM A(5,5),B(5,5):S1=100:
S2=100
20 INPUT "Side A,Player's Base (
X,Y) ";X,Y:IF (X<1)+(X>5)+(Y<1)+
(Y>5) THEN 20
30 CLS:INPUT "Side B,Player's Ba
se (X,Y) ";X,Y:IF (X<1)+(X>5)+(Y
<1)+(Y>5) THEN 30
40 A(X,Y)=1:B(X,Y)=1:CLS
50 FOR I=1 TO 5:A$="·····  |  ··
···":PRINT A$:NEXT I
60 PRINT "Side A | Side B"
70 LOCATE 17,0:PRINT "Side A"
80 LOCATE 17,1:PRINT "Score";S1
90 LOCATE 17,2:PRINT "Tearget(X,
Y)"
100 LOCATE 17,3:INPUT X,Y
110 IF (X<1)+(X>5)+(Y<1)+(Y>5) T
HEN 100
120 IF B(X,Y)=1 THEN 230
130 LOCATE 9+X,Y-1:PRINT "*":LOC
ATE 17,4:FLD 255:PRINT "Miss";:F
LD 0:S1=S1-10
140 FOR I=1 TO 1000:NEXT:LOCATE
17,4:PRINT "    ";
150 LOCATE 17,0:PRINT "Side B"
160 LOCATE 17,1:PRINT "Score";S2

170 LOCATE 17,2:PRINT "Teaget(X
,Y)"
180 LOCATE 17,3:INPUT X,Y
190 IF (X<1)+(X>5)+(Y<1)+(Y>5) T
HEN 180
200 IF B(X,Y)=1 THEN 260
210 LOCATE X,Y-1:PRINT "*":LOCAT
E 17,4:FLD 255:PRINT "Miss";:FLD
 0:S2=S2-10
220 FOR I=1 TO 1000:NEXT:LOCATE
17,4:PRINT "    ";:GOTO 70
230 FORJ=1 TO 10:FLD 255:LOCATE
0,7:PRINT "Hit B Base";:FOR I=1
TO 200:NEXT:FLD 0:LOCATE 0,7:PRI
NT "Hit B Base";:NEXT J
240 PRINT:PRINT "A Score is ";S1
;"Point":END
250 END
260 FORJ=1 TO 10:FLD 255:LOCATE
0,7:PRINT "Hit A Base";:FOR I=1
TO 200:NEXT:FLD 0:LOCATE 0,7:PRI
NT "Hit A Base";:NEXT J
270 PRINT:PRINT "B Score is ";S2
;"Point":END
280 END
```

CHECKER FLAG

編：な～んだ，第三次世界大戦の移植か，つまんな～い。

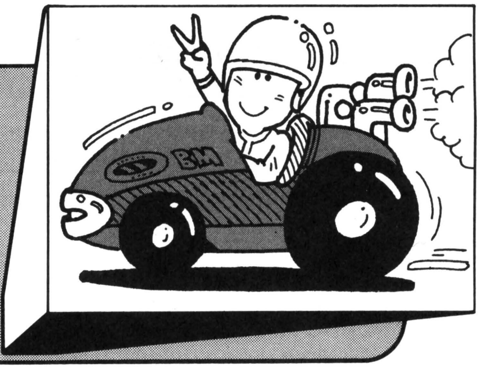
影：ひえ～，また編君に負けてしまった。ね～もう１回やろうよ。

Dr.D：影君はゲームならなんでも熱中できるんじゃな。さて，これは移植となっているが，プログラムはほとんどオリジナルだぞ，同じゲームでも，作る人によってプログラムがこんなに違ってくるもんなんじゃな。

★わかりやすい！読みやすい！値段がやすい！ついでにベーマガは燃えやすい!!　いや～すっかり秋だな～。（北海道足寄郡・**工藤真司16才**）……【**影**：オッ，足寄か!!**編**：知ってんの？**影**：知らん！**編**：アホかいな。】

PC-8201用

PCレーサー



小さな巨人

遊びかた

RUNして3秒後にSTARTです。前からくるCARをカーソル・キーを使ってよけ，速くGOAL INしてください。カーソル・キー→で右，←で左，↑でスピードアップ，↓でスピードダウンです。CARに5回ぶつかると，GAME OVERです。

自分は全部で5台ですが，1台目が5分以内にぶつかるとペナルティーとして，経過TIMEが5分に増えます。また，5分以後にぶつかるとボーナスとして経過TIMEが5分に減らされます。同じように2台目は10分，3台目は15分となります。

GOAL INしなければ，記録は更新されません。

CHECKER FLAG

Dr.D：初歩的なプログラムの作りかただな。おっと，おこってはいかんよ。決してケチをつけてるわけではないんだ。つまり，ひとつひとつの動きをそれぞれの判定文で，処理の番号へとばしているということさ。プログラムの流れを理解しやすくて大いにけっこう。つぎからは，もう一歩進めて判定ルーチンの合理化を図ってみたまえ。

編：合理化なんて言葉を使うと，なにか経営者みたいな気分になっちゃいますね。でもほんとこのプログラムはわかりやすくできてます。ハイ！

PCレーサーのプログラム・リスト

```
10 '--- ｷｬﾗｸﾀ ﾃｲｷﾞ ---
20 CLEAR 256,60000!
30 FOR A=60000! TO 60023!:READ B
40 POKE A,B:NEXT A
50 POKE 65216!,234
60 POKE 65215!,96
70 DATA 118,255,207,255,118,0
80 DATA 54,127,103,127,54,0
90 DATA 24,0,90,90,0,24
100 DATA 66,153,36,36,153,66
110 '                              ■
120 '■                             ■
130 '■      PC ﾚｰｻｰ  !!            ■
140 '■                             ■
150 '■   S,58,7,20   by ﾁｲｻﾅ KYOZIN ■
160 '■                             ■
170 '                              ■
180 '--- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ---
190 HT$="59:59:59"
200 SCREEN ,0:CLS
210 L=0:SP=10:TIME$="00:00:00"
220 V=5:XV=10:YV=6
230 YAB=0:YBB=2:YCB=4
240 GOSUB 1170
250 '--- START ---
260 LOCATE 12,1:PRINT "  ":SOUND2000,20
270 LOCATE 12,1:PRINT "▒▒"
280 LOCATE 12,2:PRINT "  ":SOUND2000,20
290 LOCATE 12,2:PRINT "▒▒"
300 LOCATE 12,3:PRINT "  ":SOUND2000,20
310 LOCATE 12,3:PRINT "▒▒"
320 LOCATE 12,4:PRINT "Go":SOUND1000,40
330 LOCATE 12,4:PRINT "▒▒"
340 TIME$="00:00:00"
350 '--- ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ---
360 LOCATE 23,2:PRINT TIME$
370 LOCATE 23,3:PRINTUSING"### [km]";L
380 LOCATE 18,7:PRINT "     ";
390 LOCATE 18,7:PRINTSTRING$(V-1,"■");
400 LOCATE XV,YV:PRINT " ";
410 GOSUB 530
420 LOCATE XV,YV:PRINT"■";:SOUND10000,1
430 FOR I=1 TO SP:NEXT I
```

PC-8201

★編さん，ハガキに一万円札はっておいたから編集長にないしょでベーマガバッジちょうだい。えっ，一万円札がない？影さんが食べたんじゃない？（埼玉県上尾市・**高橋　均14才**）……【**影**：悪い冗談はやめて自首しなさい！】

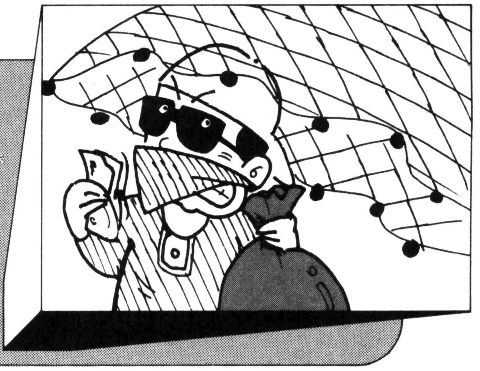
プログラムについて

10km走ったらＧＯＡＬ　ＩＮになるようにしてありますが，行番号440のＩＦ文の10を変えれば，ＧＯＡＬの位置が変わります。0.05の値を変えてもかまいません。

```
440 L=L+.05:IF L>10 THEN GOTO 1010
450 LOCATE XAB,YAB:PRINT " ";
460 LOCATE XBB,YBB:PRINT " ";
470 LOCATE XCB,YCB:PRINT " ";
480 GOSUB 700
490 LOCATE XAB,YAB:PRINT "█";
500 LOCATE XBB,YBB:PRINT "█";
510 LOCATE XCB,YCB:PRINT "█";
520 GOTO 350
530 '--- ﾊﾝﾄﾞﾙ ｿｳｻ ---
540 I$=INKEY$
550 IF I$="" THEN RETURN
560 IF I$=CHR$(28) THEN XV=XV+1:GOSUB 650
570 IF XV>10 THEN XV=10:RETURN
580 IF I$=CHR$(29) THEN XV=XV-1:GOSUB 650
590 IF XV<5 THEN XV=5:RETURN
600 IF I$=CHR$(30) THEN YV=YV-1:SP=(SP-2)*SGN(SP):GOSUB 650
610 IF YV<1 THEN YV=1:RETURN
620 IF I$=CHR$(31) THEN YV=YV+1:SP=SP+2:GOSUB 650
630 IF YV>7 THEN YV=7:RETURN
640 RETURN
650 '--- ﾌﾞﾂｶｯﾀｶ｡? ---
660 IF XV=XAB AND YV=YAB THEN B$="A":GOSUB870
670 IF XV=XBB AND YV=YBB THEN B$="B":GOSUB 870
680 IF XV=XCB AND YV=YCB THEN B$="C":GOSUB 870
690 RETURN
700 '--- Car ﾉ ｲﾁ ---
710 XAB=XAB+INT(RND(1)*3-1)
720 XBB=XBB+INT(RND(1)*3-1)
730 XCB=XCB+INT(RND(1)*3-1)
740 IF XAB<5 THEN XAB=5
750 IF XBB<5 THEN XBB=5
760 IF XCB<5 THEN XCB=5
770 IF XAB>10 THEN XAB=10
780 IF XBB>10 THEN XBB=10
790 IF XCB>10 THEN XCB=10
800 YAB=YAB+1:IF YAB>7 THEN YAB=0
810 YBB=YBB+1:IF YBB>7 THEN YBB=0
820 YCB=YCB+1:IF YCB>7 THEN YCB=0
830 IF XAB=XV AND YAB=YV THEN B$="A":GOSUB870
840 IF XBB=XV AND YBB=YV THEN B$="B":GOSUB 870
850 IF XCB=XV AND YCB=YV THEN B$="C":GOSUB 870
860 RETURN
870 '--- ｼｮｳﾄﾂ ---
880 LOCATE XV,YV:PRINT "█";:SOUND5000,1
890 FOR I=0 TO 100:NEXT I
900 LOCATE XV,YV:PRINT "█";:SOUND2500,1
910 FOR I=0 TO 100:NEXT I
920 LOCATE XV,YV:PRINT " ";
930 IF B$="A" THEN YAB=0
940 IF B$="B" THEN YBB=0
950 IF B$="C" THEN YCB=0
960 V=V-1:IF V=0 THEN GOTO 1090
970 IF V=4 THENTIME$="00:05:00":RETURN
980 IF V=3 THENTIME$="00:10:00":RETURN
990 IF V=2 THENTIME$="00:15:00":RETURN
1000 IF V=1 THENTIME$="00:20:00":RETURN
1010 '--- GOAL IN ---
1020 LOCATE 5,G:PRINT "▓GOAL▓";:SOUND 5000,1
1030 LOCATE XV,YV:PRINT "█";
1040 FOR I=0 TO 50:NEXT I
1050 G=G+1:LOCATE 5,G-1:PRINT "       ";
1060 IF G<YV+2 THEN 1020
1070 IF TIME$<HT$ THEN HT$=TIME$
1080 'GOTO 1090
1090 '--- END ---
1100 SOUND 10000,20:CLS
1110 LOCATE 10,3:PRINT "ﾘﾌﾟﾚｲ ｼﾏｽｶ｡ (Y or N)";
1120 I$=INKEY$
1130 IF I$<>"Y" AND I$<>"N" THEN 1120
1140 IF I$="Y" THEN V=5:GOTO 200
1150 IF I$="N" THEN CLS:END
1160 IF I$="" THEN 1120
1170 '--- ｶﾞﾒﾝ ---
1180 PRINT " ▓▓▓▓"+SPACE$(6)+"▓▓▓▓"
1190 PRINT " ▓▓▓▓"+SPACE$(6)+"▓▓▓▓"
1200 PRINT " ▓▓▓▓"+SPACE$(6)+"▓▓▓▓"
1210 PRINT " ▓▓▓▓"+SPACE$(6)+"▓▓▓▓"
1220 PRINT " ▓▓▓▓"+SPACE$(6)+"▓▓▓▓"
1230 PRINT " ▓▓▓▓"+SPACE$(6)+"▓▓▓▓"
1240 PRINT " ▓▓▓▓"+SPACE$(6)+"▓▓▓▓"
1250 PRINT " ▓▓▓▓"+SPACE$(6)+"▓▓▓▓";
1260 LOCATE 17,0:PRINT "███ PC ﾚｰｻｰ  !!  ███";
1270 LOCATE 17,2:PRINT"TIME :";TIME$
1280 LOCATE 17,3:PRINT"ｷｮﾘ  :  0 [km]"
1290 LOCATE 17,5:PRINT"BEST-TIME:";HT$
1300 RETURN
```


★音楽の時間に「夏の想い出」を歌った。そして♪やさしいカゲ♪というところを♪あーほのカゲ♪と歌っていたら，いつのまにか音楽の成績は１になっていた。(滋賀県近江八幡市・**ななしのごんべ13才**)……**【影：フン！】**

NET MAN



安井　秀一

○月×日，銀行から大金が盗まれた！網使いの名人であるあなたは，穴に隠れている犯人からの銃弾を盾で防ぎながら，網を投げてお金を取りもどしてください。

遊びかた

ＲＵＮさせると，タイトル表示のあとＬＥＶＥＬ(１～３）と聞いてきます。１が１番簡単になっています。

あなたは右はしの“Ｑ”です。“＃”が網で，出たり消えたりしています。網が出てから早く[X]を押せば押すほど遠くに飛んで，網の止まった場所の物が取れます。左の“＄”は盗まれたお金です。お金は取っていくと，表示が“＄”→“Ｅ”→“␣”と変わります。たくさん取りかえして，全部Ｅか“␣”にするとボーナスがもらえます。

“・”は犯人の隠れている穴で，犯人の出てくる様子は“・”→“,”→“π”となっています。“π”は犯人なのです。“⚹”は爆弾で，犯人が隠れるときに置いていくものです。これは取らないように。“？”というのが，残りが少なくなるにつれてよくでてきます。これを網で取ると得点になります。点は，クリアした面数が多くなればなるほど増えます。

犯人が撃ってくる弾には２種類あります。“一”と“二”です。“一”が飛んできたときは[V]を押し，“二”は[W]を押して防いでください。根性のある“π”はあなたにむかってきますが，たどりつかれる前に網でつかまえてください。盾は使えませんよ。じっとしている犯人は，１面あたり３人つかまえるごとに残りが増えます。

プログラムを入力するときは，ＣＬＲＡＬＬ，ＶＡＣ，ＤＥＦＭ１を忘れずに！

★

★

パソコンユーザー必携！　ＢＡＳＩＣ言語辞典

マイコン・ハードの専門誌「ラジオの製作」では，ハード製作記事を毎号掲載しています（160ページに関連記事を掲載）が，10月号では現行のパソコンの言語一覧を一冊にまとめた「ＢＡＳＩＣ言語辞典」を付録に付けました。Ａ５サイズ・64ページに，300を超える言語をズドーンと掲載し，本誌ともで特価650円!! なんでこんなに安いの―!!

この企画，ベーマガ編集部でもやりたかったのに，先を越されて**一同：ウェ〜〜ン!!**　それでも，いいものはベーマガ編集部**一同：ほし〜〜い!!**

NET MANのプログラム・リスト

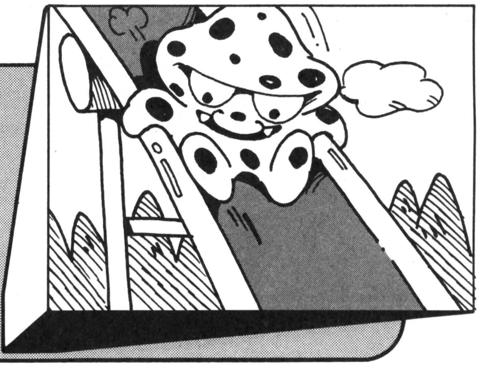
```
P0: 1593 STEPS
  1 WAIT 40:PRT CSR
     18;"#Q";
  2 FOR P=17 TO 7 S
    TEP -1:PRT CSR
    P;"#-";
  3 NEXT P:$="NET M
    AN     "
  4 FOR P=7 TO 17:P
    RT CSR P;MID(P-
    6,1);"#";:NEXT
    P
  5 PRT CSR 18;" "
  6 PRT :FOR P=1 TO
     3:PRT CSR 0;"L
    EVEL";P;":HI=";
    A(P)
  7 NEXT P
  8 S=0:Q=3:G=1:WAI
    T 40
 10 PRT :INP "LEVEL
    (1-3)",H:IF 1≤H
    ;IF H≤3;R=100↑H
    :GOTO 24
 12 PRT CSR 3;"INPU
    T AGAIN":GOTO 1
    0
 20 FOR I=0 TO 7:PR
    T CSR 18;"*";CS
    R 18;"+";:NEXT
    I
 22 Q=Q-1:IF Q≤0 TH
    EN 150
 24 $=" $$$ .....
            ":V=0:Y=0
    :GSB 26:GOTO 30
 26 PRT :PRT CSR 3;
    "... LAST";Q;"
    ...":RET
 30 W=INT (RAN#*5)+
    5:C$=",":Z=32:G
    SB 34:GOTO Z
 32 C$="x":Z=40:GSB
     34:GOTO Z
 34 $=MID(1,W)+C$+M
    ID(W+2):GSB 100
    :RET
 40 X=INT (RAN#*10)
    +1
 42 IF RAN#<.1 THEN
     80
 44 IF RAN#≤.5-Y;Z=
    66:GSB 100:GOTO
     Z
 46 IF RAN#≤RAN#;D$
    ="---":GOTO 50
 48 D$="==="
 50 PRT CSR 0;$;CSR
     17;" Q";:FOR J
    =W+1 TO 15 STEP
     LOG (S+R)/3
 52 E$=KEY:IF E$≠"V
    ";IF E$≠"W";PRT
     CSR 17;" ";:GO
    TO 58
 54 IF E$="V";PRT C
    SR 17;"(";
 56 IF E$="W";PRT C
    SR 17;"<";
 58 PRT CSR J;D$;:N
    EXT J:PRT CSR 1
    5;D$;
 60 IF D$="---";IF
    E$="V" THEN 66
 62 IF D$="===";IF
    E$="W" THEN 66
 64 GOTO 20
 66 X=X-1:IF X>0 TH
    EN 42
 70 C$=",":Z=72:GSB
     34:GOTO Z
 72 IF RAN#<.2;C$="
    *":GOTO 76
 74 C$="."
 76 Z=30:GSB 34:GOT
    O Z
 80 $=MID(1,W)+"."+
    MID(W+2):FOR K=
    W TO 18 STEP LO
    G (S+R)/5
 82 PRT CSR 0;$;CSR
     17;"#Q";CSR K;
    "x";:FOR L=0 TO
     16
 84 IF KEY≠"*";NEXT
     L:PRT CSR 17;"
     ";:GOTO 92
 86 FOR M=16 TO L S
    TEP -1:PRT CSR
    M;"#-";:NEXT M
 88 IF L≤9;N=L:Z=90
    :GSB 108:GOTO Z
 90 IF L=INT K;PRT
    CSR K-2;500:S=S
    +500:GOTO 30
 92 NEXT K:GOTO 20
 99 GOTO 30
100 PRT CSR 0;$;CSR
     17;"#Q";:FOR N
    =0 TO 16
102 IF KEY≠"*";NEXT
     N:PRT CSR 17;"
     ";:RET
104 FOR O=16 TO N S
    TEP -1:PRT CSR
    O;"#-";:NEXT O
106 PRT CSR N;"*";
108 IF MID(N+1,1)≠"
    ?" THEN 112
110 T=INT (RAN#*6*1
    0)*100:IF N≥5;C
    $=".":GOTO 130
111 C$=" ":GOTO 130
112 IF N≤3 THEN 120
114 IF MID(N+1,1)="
    *";Z=20:RET
116 IF MID(N+1,1)="
    x";T=50:C$=".":
    V=V+1:Z=30:GOTO
     130
118 RET
120 IF MID(N+1,1)="
    $";T=100:C$="E"
    :Y=Y+.05:GOTO 1
    30
122 IF MID(N+1,1)="
    E";T=200:C$=" "
    :Y=Y+.05:GOTO 1
    30
124 RET
130 PRT CSR N;T;:IF
     RAN#≤.5↑Q;C$="
    ?"
131 IF V≥3;Q=Q+1:V=
    0:GSB 26
132 S=S+T:$=MID(1,N
    )+C$+MID(N+2):I
    F N≥4;RET
134 IF MID(2,3)="
     ";B=2E3:GSB 14
    0:Z=24
136 IF MID(2,3)="EE
    E";B=1E3:GSB 14
    2
138 RET
140 PRT :PRT CSR 5;
    G;"> CLEAR ..."
    ;CSR 1;"... <":
    G=G+1
142 PRT :PRT CSR 10
    ;B;"> ..";CSR 0
    ;"... BONAS <":
    S=S+B:RET
150 PRT :PRT CSR 3;
    "... GAME OVER
    ...",CSR 5;"SCO
    RE";S
151 IF A(H)<S;A(H)=
    S
152 PRT CSR 3;"PUSH
     <CONT>KEY!";:S
    TOP :GOTO 6
```


★ＡＰＰＬＥがパソコンのロールスロイスでＶＩＣがフォルクスワーゲンなら，ＳＣ−3000はパソコンのマイティボーイやん！（奈良県北葛城郡・西川康光13才）……【編：うん，なかなか決まってるネ。影：……ニタ！】

PASOPIAmini用

エイリアン シューター

雲誅　仙人



1999年，エイリアンが地球を侵略してきました。あなたは，ビーム砲を操って動き回るエイリアンをやっつけてください。

RUNすると，タイトルのあとエイリアンの座標が表示されます。⑧と②でY座標を0に合わせ[SPACE]を押すと，Y軸方向の自動追尾装置が働き，ターゲットスコープにエイリアンが現れます。④と⑥でエイリアンに照準を合わせて，[RETURN]でビーム発射です。エネルギーがなくなるとGAME　OVERになります。

地球の運命は，あなたの双肩にかかっています。ボーナスめざしてがんばってください。

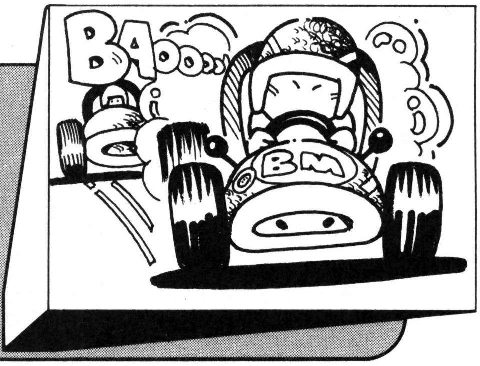
エイリアン・シューターのプログラム・リスト

```
 10 REM *****INIT.*****
 20 A$=">O<":B$="^V^":C
    $="-----":D$=">X<"
 30 GOSUB 500
 40 S=0:E=100
 50 X=INT(RND*24)-12
 60 Y=(INT(RND*3)-1)*5
 70 REM *****MAIN-A****
 80 IF INK$=" " AND Y=0
     THEN 110
 90 GOSUB 170:GOSUB 210
100 GOTO 70
110 REM *****MAIN-B****
120 X=X+10:BEEP
130 IF INK$=CHR$(13) TH
    EN 300
140 IF X*(X-23)<0 THEN
    GOSUB 400
150 GOSUB 190:GOSUB 260
160 GOTO 130
170 REM ***KEY-SCAN-A**
180 Y=Y+(INK$="8")+(INK
    $="2")*(-1):RETURN
190 REM ***KEY-SCAN-B**
200 X=X+(INK$="6")+(INK
    $="4")*(-1):RETURN
210 REM ***DISPLAY-A***
220 X=X+INT(RND*3)-1
230 Y=Y+INT(RND*3)-1
240 PRINT "=======(";X;
    ",";Y;")======="
250 RETURN
260 REM ***DISPLAY-B***
270 X=X+INT(RND*3)-1
280 PRINT TAB(X);A$:PRI
    NT TAB(X);B$:PRINT
    TAB(11);"+"
290 RETURN
300 REM ******BEEM*****
310 E=E-10:IF E<=0 THEN
     440
320 IF X<>10 THEN BEEP
    1:BEEP 0:GOTO 140
330 BEEP :PRINT C$;TAB(
    10);A$;TAB(18);C$:B
    EEP 1:BEEP 0
340 PRINT C$;C$;B$;C$;C
    $:BEEP 1:BEEP 0
350 PRINT C$;C$;D$;C$;C
    $:BEEP :S=S+10
360 IF INT(RND*9)=0 THE
    N GOSUB 550
370 GOSUB 380:GOTO 50
380 REM ******S&E******
390 PRINT "SCORE ";S;":
    ENERGY"E:WAIT 20:RE
    TURN
400 REM ****OUTSIDE****
410 IF X<0 THEN X=0
420 IF X>23 THEN X=23
430 RETURN
440 REM ***GAME.OVER***
450 BEEP :BEEP :PAUSE "
    NO MORE ENERGY:GAME
     OVER":GOSUB 380
460 PRINT "REPLAY HIT R
    ETURN KEY !"
470 IF INK$="" THEN 470
480 IF INK$=CHR$(13) TH
    EN PRINT :GOTO 40
490 END
500 REM *****TITLE*****
510 FOR I=24 TO 1 STEP
    -1:PRINT TAB(I);A$:
    PRINT TAB(I);B$:BEE
    P 1:BEEP 0
520 NEXT :PRINT "*=== A
    LIEN SHOOTER ===*"
530 BEEP :WAIT 20
540 RETURN
550 REM *****BONUS*****
560 PRINT "BONUS 100:EN
    ERGY FULL !":E=100
570 FOR I=0 TO 30:BEEP
    1:BEEP 0:NEXT :WAIT
     :S=S+100:RETURN
```


★影さん，あっちむいてほいやろう。「ジャンケンポイ」「影さんはポイッ！」(神奈川県横浜市・ある11少年)……【影：も――っ，私は生ゴミか!!**編集部**：生きた粗大ゴミの処分に困っています。どなたかもらってくれない？】

PB-100用

F1-RACER



ふうりんくん

ゲームの内容

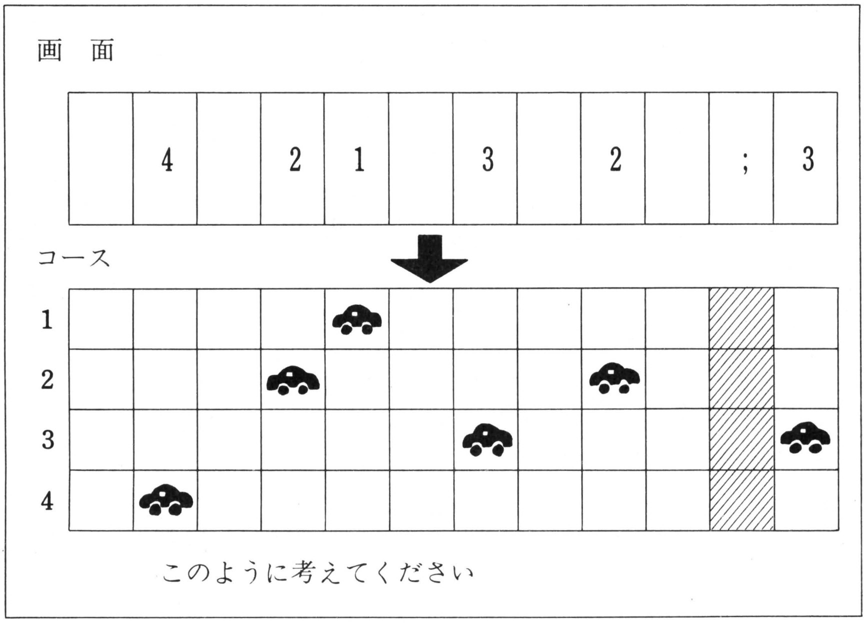
RUNさせると，HI－SCOREを表示して，すぐに始まります。左から来る数字が敵の車で，右はしの数字が自分の車です。数字はコースを表していて，1～4まであります。敵の車にぶつからないようにコースを変えながら，できるだけたくさんの距離を進むゲームです。なお，スピードも3段階に切りかえられます。

SCOREは，1m（1キャラ）進むごとに高速－5，中速－3，低速－1点ずつ増えていきます。80～130m（乱数で変わる）進むとGOAL IN！となり，今まで進んだ距離が加算されます。

車に3回あたると，GAME OVER！です。

《第1表》KEY操作

コマンド	内容
8	コースを一つふやす
2	コースを一つへらす
4	スピードが高速になる
5	スピードが中速になる
6	スピードが低速になる



《第1図》

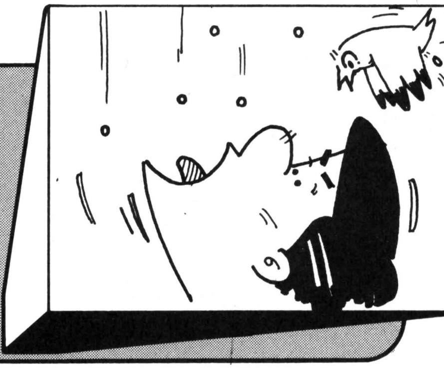
F1－RACERのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "HI-";I;"
     :BY(";J$;")":V$
     ="1":W$="2":X$=
     "3":Y$="4"
  20 F$="・":G$=":":H
     $=";":S=0:L=3:E
     =0
  30 C=2:R=3:P=20:T=
     E+80+INT (RAN#*
     50):MODE 5
  40 PRINT CSR 9;E$(
     L);C;
  50 $="         "
  60 PRINT CSR 0;$;:
     Q$=KEY:IF Q$≠"2
     ";IF Q$≠"8" THE
     N 80
  70 D=C+(VAL(Q$)-5)
     /3:IF D≥1;IF D≤
     4;C=D:PRINT CSR
      10;C;:GOTO 100
  80 IF Q$≠"4";IF Q$
     ≠"5";IF Q$≠"6"
     THEN 100
  90 P=VAL(Q$):R=13-
     P*2:MODE P:P=P*
     20-79
 100 IF MID(9)≠U$(C)
      THEN 130
 110 PRINT CSR 9;"*=
     *":IF L=1 THEN
     170
 120 L=L-1:PRINT CSR
      9;E$(L);C;:GOT
     O 50
 130 O$=" ":IF RAN#>
     .3;O$=V$(RAN#*4
     )
 140 S=S+R:$=O$+MID(
     1,8):FOR N=0 TO
      P:NEXT N
 150 E=E+1:IF T≥E TH
     EN 60
 160 S=S+E:PRINT "GO
     AL IN! SCORE";S
     ;"(";E;" m )":G
     OTO 30
 170 PRINT "GAME OVE
     R! SCORE";S;"("
     ;E;" m )"
```


★ハガキを切る。ゲッ，7ページも切れてしもうた。(大阪府高槻市・**高橋俊浩12才**)……【**影**：その昔，剣豪は飛んでるハエを切り落としたという。エイッ!!**編集長**：ワッ，インクが!!**影**：…水玉のYシャツってカーワイイ!!】

ドラミング

小田　浩一郎



遊びかた

ドラミング（π）からにげながら自分（<）を動かして，DOT（・）を食べてください。(O）はボーナスPOINTで，POWER UP！とはちがいます。

RUNすると，スコアが表示されます。ENTER キーを押すと，上の段が表示されます。もう一度押すと，真ん中の段，つぎは，下の段が表示されます。さあパックマンを動かしましょう。 ENTER キーを押すと，？が出てきます。キーは，2，4，6，8のテンキーを使います。DOTを一つ食べると10点です。ボーナスPOINTは50点で，DOTを9個食べるごとに出てきます。

また，上の段の五つ目から真ん中の段の一つ目へ，真ん中の五つ目から下の段の一つ目へ，ワープをすることができます。下の段から真ん中へとワープすることもできます（ドラミングもワープします)。ドラミングにつかまると，GAME OVERです。

最後に

このゲームにはランダム性がないので，パターンを作ることはできますが，絵を見ないで ENTER ばかりを押していると，まちがえることもあります。ドラミングはワープを使っておっかけてくるので，すごーくむずかしいですヨ（ドラミングは，ななめにも動けます)。

プリンターを使うと，もっとおもしろくなるでしょう。プリンターがない人は，紙に書くのもいいでしょう。

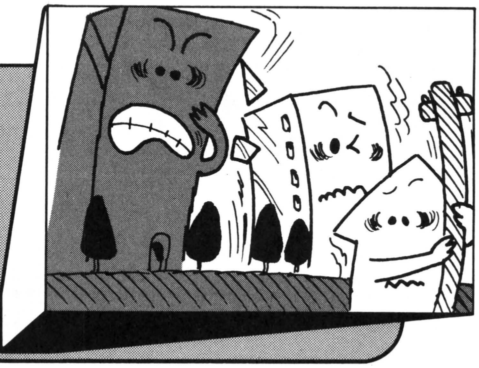
ドラミングのプログラム・リスト

```
 1:FOR Z=1TO 15
   :A$(Z)=".":
   NEXT Z:Q=11:
   S=0:H$="O":P
   =5:Y=0
 2:A$(Q)="<":A$
   (P)="π":
   PRINT "SCORE
    ";S
 3:PRINT A$;B$;
   C$;D$;E$:
   PRINT F$;G$;
   H$;I$;J$:
   PRINT K$;L$;
   M$;N$;O$:IF
   P=QPRINT "GA
   ME OVER",S:
   END
 4:A$(P)=".":A$
   (Q)=" ":
   INPUT R
 5:IF R=2IF Q<1
   1LET Q=Q+5
 6:IF R=8IF Q>5
   LET Q=Q-5
 7:IF R=4IF Q>1
   LET Q=Q-1
 8:IF R=6IF Q<1
   5LET Q=Q+1
 9:IF A$(Q)="."
   LET S=S+10:Y
   =Y+1
10:IF A$(Q)="O"
   LET S=S+50:Y
   =0
11:IF P+4<QIF P
   <=10LET P=P+
   5
12:IF P-4>QIF P
   >4LET P=P-5
13:IF P<QIF P<1
   6LET P=P+1
14:IF P>QIF P>0
   LET P=P-1
15:IF Y=9LET H$
   ="O"
16:GOTO 2
```


★編集部にケーキが届いた。しかし中には爆弾が入っていて食べると爆発…。どうする？（三重県名張市・**水野照久12才**）……【**影**：ここをどこだと思ってるんだ！ベーマが笑いの爆弾でこんなもの—ドッカーン!!—負けた🏳】

PC-1500用

地　震



斉藤組

ゲームの説明

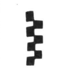
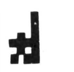
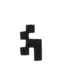
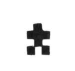
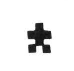
突然地震が来ました!!人間を操作して，部屋の中のものが倒れないようささえてください。[DEF]＋[A]でSTARTします。ささえるのは左からタンス，テーブルとコップ，テレビ，ランプ，壁のひびわれ，ガスコンロで，それぞれ[1]～[6]のKEYでその場所に人間を移動させます。うまくささえれば100点で，5000点につき1000点UPします。1万点を越えると0点と表示されますが，SCOREにはちゃんと入っていますので，ご心配なく。

なお，ボーナスが入るとゆれるスピードが少し上ります。3人やられるとGAME　OVERです。

参考　ゲームウォッチの「大地震」

改　造

最初の音楽がいらない人は，1～7行を消すか[DEF]＋[Z]とすればよいでしょう。ゆれるスピードを変えたいときは，40行と364行のW＝[数字]の数字を小さくすれば早く，大きくすれば遅くなります。人間の動きを早くしたければ，360行のWAITの数字を小さくしてください。

	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
タンス						普通の状態	上のひきだしが出た	上下のひきだしが出た	たおれた	人間がおさえた状態
テーブル＆コップ						〃	コップがゆれている	コップとテーブルがゆれている	コップとテーブルがたおれた	〃
テレビ						〃	テレビが右にゆれている	テレビが左にゆれている	テレビがたおれた	〃
ランプ						〃	ランプが右にゆれている	ランプが左にゆれている	ランプがおちた	〃
ひび						〃	ひびが大きくなる	ひびが広がる	ひびがさらに広がりこわれる	〃
ガス						〃	火がついた	火が広がった	炎につつまれる	ガスのもとせんをしめている
人間										

動　作　　　　　　左記の説明

《第1図》画面の変化と説明

★♪夕焼け小焼けの赤トンボ～♪**一同**：誰だ！こんなへたな歌を歌うのは。**編**：影さんに違いない。P6mkII：……。(東京都板橋区・**魚住博記16才**)……【**影**：P6さんゴメンネゴメンネ……。**編**：純情な影さんの一面でした。】

地震のプログラム・リスト

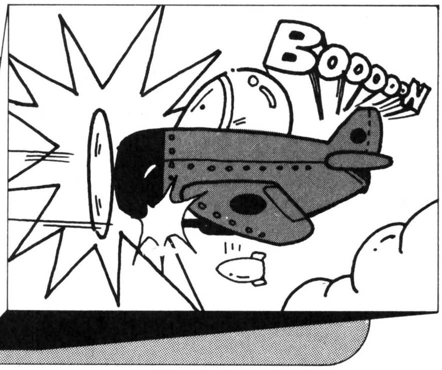
```
1:"A"R=0:FOR J=0 TO 1:BEEP 1,95-R,80
2:BEEP 1,86-R,80
3:BEEP 1,80-R,80
4:BEEP 1,60-R,80
5:FOR I=0TO 10:NEXT I
6:BEEP 1,80-R,80
7:BEEP 1,61-R,500:R=R+15:NEXT J
10:"Z"CLS :WAIT 100:CURSOR 10:PRINT "JISHIN":CLEAR
20:DIM A$(7,5),B(6):RESTORE
30:FOR I=1TO 7:FOR J=1TO 5:READ A$(I,J):BEEP 1,I,50:NEXT J:NEXT I:FOR I=1TO 6:B(I)=1:NEXT I
40:CLS :PRINT "Hi=";H;" by";N$:S=0:K=0:V=0:W=50
50:M=6:G$="00000000000000000000"
60:PRINT "1=TANSU  2=TABLE 3=TV ":PRINT "4=LAMP 5=HIBI 6=GAS  ":CLS
70:WAIT 0:GCURSOR 0:GPRINT "7F";G$;:FOR I=1TO 7:GPRINT A$(I,1);G$;:NEXT I:GPRINT "7F":FOR I=1TO 6:B(I)=1:NEXT I
80:GCURSOR 88:GPRINT A$(7,2)
90:WAIT 0:CURSOR 19:PRINT USING "#####";S:GCURSOR 145:GPRINT "4038682F6A3840":Z$=INKEY$
100:IF Z$="1"THEN 240
110:IF Z$="2"THEN 260
120:IF Z$="3"THEN 280
130:IF Z$="4"THEN 300
140:IF Z$="5"THEN 320
150:IF Z$="6"THEN 340
160:ON RND 6GOSUB 180,190,200,210,220,230
170:WAIT W:GCURSOR G:GPRINT A$(I,B(I)):IF B(I)=4THEN 370
175:GOTO 90
180:G=9:B(1)=B(1)+1:I=1:RETURN
190:G=21:B(2)=B(2)+1:I=2:RETURN
200:G=36:B(3)=B(3)+1:I=3:RETURN
210:G=48:B(4)=B(4)+1:I=4:RETURN
220:G=63:B(5)=B(5)+1:I=5:RETURN
230:G=75:B(6)=B(6)+1:I=6:RETURN
240:IF B(1)<>1LET S=S+100
250:G=9:I=1:GOTO 360
260:IF B(2)<>1LET S=S+100
270:G=21:I=2:GOTO 360
280:IF B(3)<>1LET S=S+100
290:G=36:I=3:GOTO 360
300:IF B(4)<>1LET S=S+100
310:G=48:I=4:GOTO 360
320:IF B(5)<>1LET S=S+100
330:G=63:I=5:GOTO 360
340:IF B(6)<>1LET S=S+100
350:G=75:I=6:GOTO 360
360:WAIT 20:Z=VAL (Z$):GCURSOR 88:GPRINT A$(7,1):GCURSOR G:GPRINT A$(Z,5):GCURSOR G:GPRINT A$(Z,1)
362:IF S>9900LET K=K+S+1000:BEEP 10:S=0:V=0:W=W-10
363:IF S>4900AND V=0LET S=S+1000:BEEP 10:V=1:W=W-10
364:IF W<10LET W=50
365:BEEP 1:B(I)=1:GOTO 80
370:BEEP 7-M,200,200
380:M=M-1:GCURSOR 103:GPRINT A$(7,M):IF M>3 THEN 70
390:FOR O=0TO 55:BEEP 1,O,50:NEXT O:S=S+K
400:IF S>HLET H=S:INPUT "Hi-Score Your Name?";N$
410:WAIT 150:PRINT "Your Score=";USING "######";S:BEEP 2:CLS :CURSOR 8:PRINT "GAME OVER"
420:BEEP 2:WAIT :INPUT "Try Again? (Y/N)";T$
430:IF T$="Y"THEN WAIT 250:PRINT "MADA YARUNO?":WAIT 100:GOTO 40
440:CLS :WAIT 250:PRINT "SAYONARA MATA ASONDENE":END
450:DATA "7C7C0000","7C2C0800","7C7C2800","6060606060","7C7C1078"
460:DATA "1070101C107010","10701018147010","50301418503010","20602030306020"
461:DATA "1070101C1A771A"
470:DATA "0078780000","002070381000","001038702000","0060606060","0078781078"
480:DATA "0002030200","0000050201","0102050000","0040604000","004E3B4E00"
490:DATA "0000552A00","00112A4400","113B6E4400","113B7F6E44","5038507F00"
500:DATA "00001470","00281470","54281470","552A552A","78101470"
510:DATA "000000","503850","7F7F7F","552255","502050"
```

★ＰＣＧでＭＥＴＥＯ－731のキャラをいじってたら，チリガミ交換ゲーム（別名ＴＯＩＬＥ－731）になっちゃったよ～。(埼玉県狭山市・渡辺訓章10才)……【影：タイトルがバッチイね！でも内容が気になるので送って！】

PC-2001用

SPACE BATTLE 4

山口　賢人



四つのゲームを楽しむことのできるプログラムです。

MOON LOCKET

エネルギーがなくならないうちに，スピードを－5～5にして月面に着陸させるゲームです。はじめはエネルギーが150，スピードが100ですが，1つ下がる(月面に近づく)ごとに1スピードと1エネルギーが減っていきます。

キー操作は，①でスピード15アップ，そのまま1つ下がります。⓪でスピード10ダウン，逆噴射して1つ上がります。成功するとSUCCESS，失敗するとYOU WERE DYING と表示されます。

SPACE WARS

照準“＋”を動かして，W（敵，飛行機）を撃つゲームで，30秒間に何機撃てるかを競います。キー操作は④で左，⑥で右，[SPACE]で発射です。命中するとすぐつぎの敵機が画面に現われます。

SPACE SHUTLE

“く”を操作して“〔く”とドッキングさせます。エネルギーははじめ100で，5ずつ減っていきます。キー操作は④で左，⑥で右です。

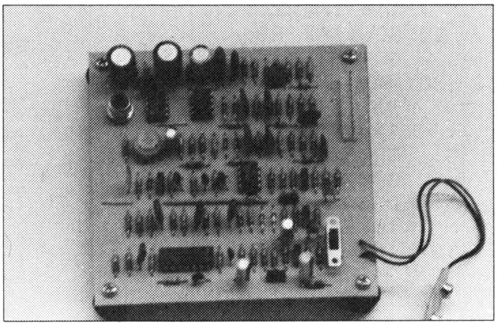
MOON LOCKET'S MAN

自分“￥”を移動させて，ロケットに侵入していた相手“$”を撃つゲームです。④で左，⑥で右，[SPACE]でピストル発射です。自分より二つ右にいる相手のみ倒すことができます。相手を倒したらすぐロケット“〔　〕”の中に戻らなければ，相手が画面の一番端からでてきてつかまってしまいます。相手を撃てば＋10，ロケットの中に入ったら1面クリアでプラス100です。相手につかまると，ゲーム・オーバーです。

パソコンでルーレットがまわる！――ラジオの製作 パソコン活用シリーズ

月刊「ラジオの製作」では，パソコンを活用した製作記事“パソコン活用シリーズ”を毎号掲載しています。10月号(9月8日発売)では，PC－8000シリーズ，FM－7／8に対応，本格的なドラム演奏が楽しめる「リズム音源ユニット（RM－6）の製作」とPC－6001用，自分で作ったルーレットユニットをプログラムによって動作させるゲーム「パソコン・ルーレット」を掲載しています。

また，特集としてパソコン人気機種の一番知りたい部分をラ製の読者だけに，こっそり教えちゃいますョ！内容は？――読んでからのお楽しみ，というところです。そして，特別付録には「ベーシック言語辞典」が付きます。おもしろそうなゲームがあったけど機種が違うからインプットできない……なんて悩んでいるベーマガ読者は必読！主要パソコンの命令をくわしく解説，これ一冊持っていれば，ベーマガも10倍楽しめますよ！



▲リズム音源ユニット

★もうすぐ高校入試だ。合格したらパソコン買うんだよ～う。(鹿児島県鹿屋市・瀬戸口康一15才)……【編：よかったですね。影：早まるな！まだ合格するとは決まってないんだから。編：受かったですね！影：死ね！】

SPACE BATTLE 4 のプログラム・リスト

```
10 ' *** Space Battle ***
20 CONSOLE 0,0,0
30 INPUT "Game 1-moon locket  2-space wa
rs  3-space shutle  4-moon locket's man
";H
40 ONHGOTO 100,230,410,560
100 LX=1:SC=0:E=150:S=120: LOCATE20: PRI
NT "moon locket ";
110 IFLX<1THENLOCATE20:PRINT "You were d
ying !":GOTO 20
120 IFLX=10THEN200
130 LOCATE0:PRINT "              ●●●●●●●●";
140 LOCATELX-1:PRINT "-=";
150 LOCATE40:PRINT USING"###";E;:LOCATE4
7:PRINT "- energy";:LOCATE63:PRINT USING
"####";S;:LOCATE73:PRINT "- speed";
160 Q$=INKEY$
170 IFQ$=""THENLX=LX+1:E=E-1:S=S-1
180 IFQ$="1"THENLX=LX+1:E=E-7:S=S+15
190 IFQ$="0"THENLX=LX-1:E=E-3:S=S-10
200 IFE<0THENLOCATE20:PRINT "You were dy
ing !":GOTO20
210 IFLX=10THENIF5>SANDS>-5THENLOCATE20:
PRINT "success !!!":GOTO20 ELSEIFLX=10TH
EN LOCATE20:PRINT "You are death !":GOTO
20
220 GOTO 110
230 LX=1:LY=8:SC=0:TIME$="00:00:00"
240 IFLX<1THENLX=1
250 IFLY<0THENLY=0
260 IFLX>7THENLX=7
270 IFLY>8THENLY=8
280 LOCATE60:PRINT "space wars";
290 LOCATE0:PRINT"[         ] ";TIME$;
300 LOCATELX-1:PRINT "(+)";
310 LOCATELY:PRINT "w"; :LOCATE40:PRINT
SC;
320 Q$=INKEY$
330 IFQ$="4"THENLX=LX-1
340 IFQ$="6"THENLX=LX+1
350 IFQ$=" "THENIFLX=LYTHENSC=SC+1:BEEP3
0,1:LY=INT(RND(1)*8)
360 B=INT(RND(1)*2+1)
370 IFB=1THENLY=LY-1
380 IFB=2THENLY=LY+1
390 IFTIME$="00:00:30"THENLOCATE40:PRINT
 "game over You killed";SC;"enemy.":GOTO
 20
400 GOTO 240
410 LX=0:LY=5:E=100
420 IFLX<0THENLOCATE0:PRINT "You were dy
ing !":GOTO20
430 IFLY>9 THENLY=9
440 LOCATE0:PRINT "                ";:LOCATEL
X:PRINT "<";:LOCATELY:PRINT "]<";
450 LOCATE11:PRINT "energy ";:LOCATE19:P
RINT E;
460 Q$=INKEY$
470 IFQ$="4"THENLX=LX-1
480 IFQ$="6"THENLX=LX+1
490 IFLX=LY-1THENLOCATELX-1:PRINT " <[<
";:WAIT5:LOCATE0:PRINT "success !!!":GOT
O 20
500 IFLX>=LYTHENLOCATE0:PRINT "You were
dying !":GOTO20
510 E=E-5
520 IFE<=0THENLOCATE0:PRINT "You were dy
ing !":GOTO 20
530 B=INT(RND(1)*5)-2
540 LY=LY+B
550 GOTO 420
560 SC=0:LX=0:LY=5:LOCATE40:PRINT "moon
locket's man";
570 IFLX<0THENLX=0
580 IFLY<0THENLY=0
590 IFLY>5THENLY=5
600 IFLX>5THENSC=SC+100:LX=0:LY=5 :BEEP2
5,1
610 LOCATE0:PRINT "      [ ]";:LOCATE60:PR
INT SC;
620 LOCATELX:PRINT "¥";:LOCATELY:PRINT "
#";
630 Q$=INKEY$
640 IFQ$="6"THENLX=LX+1
650 IFQ$="4"THENLX=LX-1
660 IFQ$=" "ANDLX=LY-2THENBEEP30,1:SC=SC
+10:LY=-1
670 IFLX=LYTHENBEEP2,1:LOCATE0:PRINT "ga
me over score ...";SC:GOTO 20
680 LY=LY-INT(RND(1)*3-1)
690 GOTO570
```

★Ｐ６ＭＫⅡで日本語が話せるならとＰ６でやってみたが「ギャー」といっただけだった。（大阪市・**阪本英俊15才**）……【**編**：ほんとにギャーッていったの？ウソだろ⁇**影**：実験その①Ｐ６を編にぶつける。**編**：ギャー】

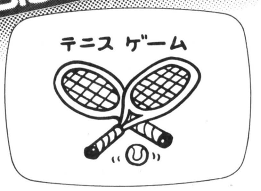
マイコン別冊

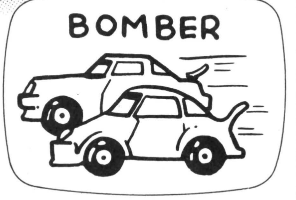
GAMINGへの招待

あ・な・た・も
テレビゲーム・プログラムに挑戦

好評発売中

1. SPACE WAR
2. テニスゲーム
3. BOMBER
4. インベーダー・パニック

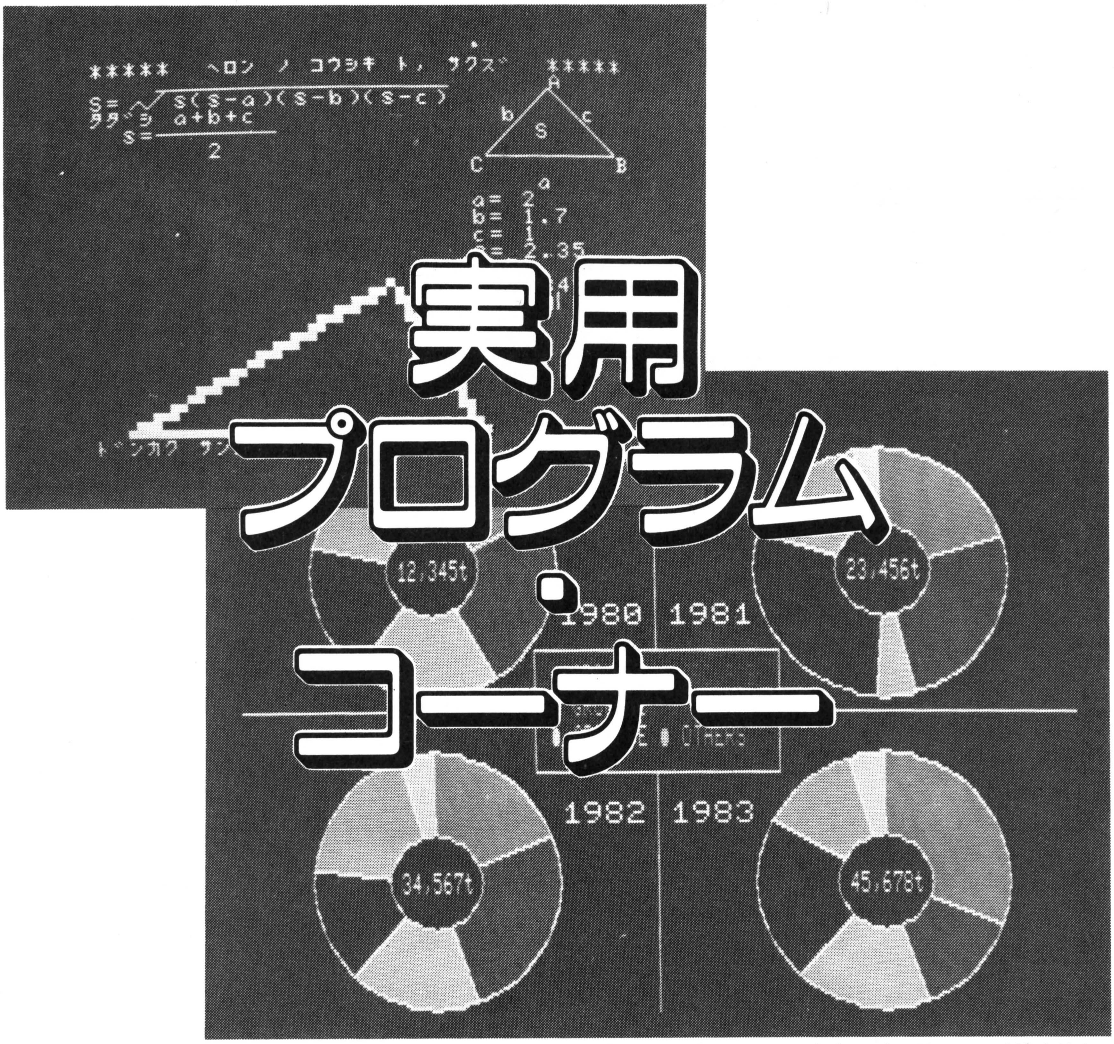




B5判 220頁　定価1,300円（送料250円）

電波新聞社　出版販売部
御注文は各本社、支局またはマイコンショップ・書店で。

東京本社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15（03-445-6111）
大阪本社　〒530 大阪市北区中之島3—2—4（06-203-3361）
西部本社　〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23(092-431-7411)



実用プログラム・コーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①**内容**，②**使いかた・遊びかた**，③**操作方法**，④**プログラムのしくみ**，⑤**プログラムの具体的な入力方法**，⑥**改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ**使用機種名**，Ⓑ**言語**，Ⓒ**メモリの容量**も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

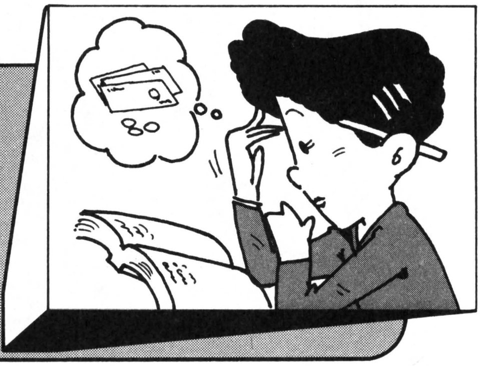
機種は何でもOKです。プログラムの長さが**短く**，しかも**内容**のあるものを希望しています。**編集部**

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

FM-7／8用

家計簿

中山　八洋



内容

パソコンと，テープ，カラーＣＲＴで動作します。毎日のデータをその日にセーブし，翌日にロードします。１日ぬけると，ロードの時テープがクローズしませんので，毎日セーブしてください。

このプログラムを作ろうと思ったのは，ベーマガ１月号（P. 115）のＯＦコーナーの山岸明子さんの記事を見て，チャレンジしてみようと，夜も寝ないで作りました。

使いかた

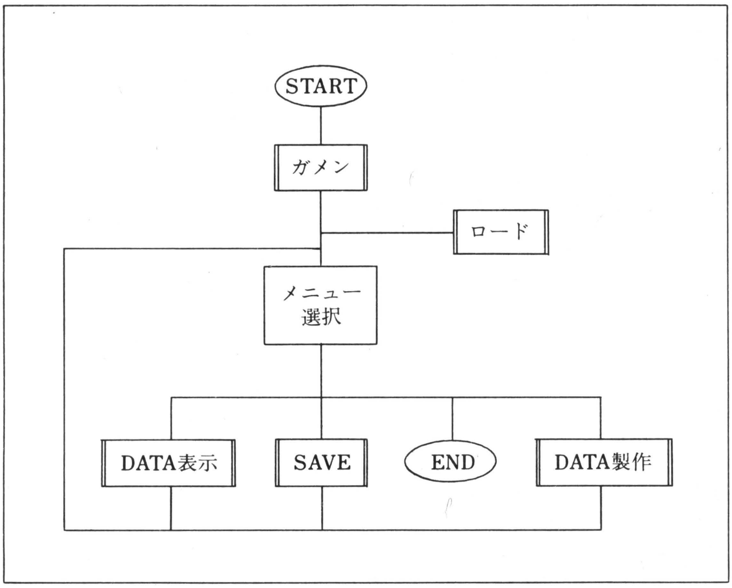
テープをロードし，入力要求どうりにＫＥＹ　ＩＮします。最初の入金額が今月の予算になり，残高がマイナスになれば２回目の入金の時に不足分を入れてください。品名は，英字でもカナ字でもよいのです。テイセイの時，「Ｙ」以外はカナでもＯＫ。使用キーは，テン・キー，英字キー，カナ・キー，スペース・キーです。

《第１表》 変数表

A(11, 31)	ヒモク／日
ＪＪ(11)	ヒモク合計
Ｊ１	支出合計／日
ＺＡＮ	残高
ＪＳ	総支出
Ｋ＄	品名
ＨＩＭ＄	費目
ＤＯ＄	金額
ＤＡＳ	予算額に対する費目のパーセント
ＺＡＮ２	予算額

注意

漢字ＲＯＭを使用していますので，ない方はプログラムに注釈でカナを入れてありますので，それなりに変えてください。



《第１図》 フロー・チャート

CHECKER FLAG

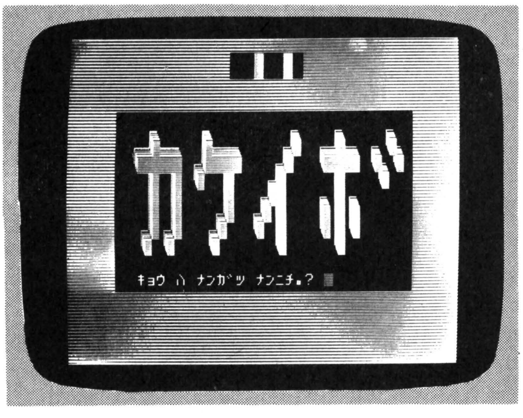
編：実用プログラムの定義って，難しいですね。

編集長：うむ，ゲーム・ソフト以外のプログラムを実用と呼ぶこともできないし。ただ，身の回りのこまごまとした作業をマイコンで管理できたら，これは立派に実用プログラムだろうな。

影：身の回り？　こまごまとしたもの？　わかった!!　そしたら私にも作れるぞ!!　ベーマガ編集プログラム!!　これで私の仕事も楽になる，ウヒヒヒ！

編集長：これで影君もいらなくなる，アッハッハ!!

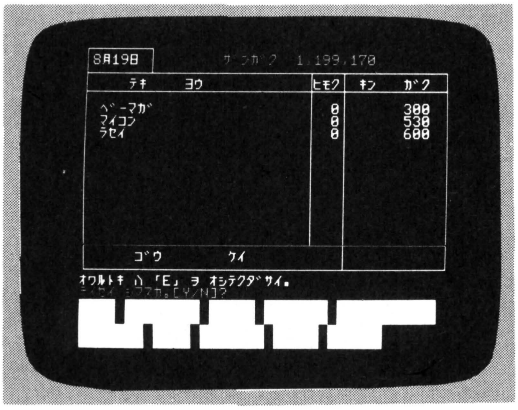
★僕はベーマガを大事にするために表紙に防水スプレーをかけた。(大阪府寝屋川市・西　治11才)……【**編集長**：西君の声が届いたのか，ベーマガの表紙もピカピカに光りだしているでしょ！**影**：スゴイ!!安い!!エライ!!】



▲《写真1》タイトル。日付けを入れます

▲《写真2》メニューの選択

FM-7/8



◀《写真3》実行画面

家計簿のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,0:CLS
20 DIM A(11,31),JJ(11)
30 GOSUB1520:GOSUB1600'ガ゛メン : タイトル
40 LOCATE 7,18:INPUT"キョウ ハ ナンガ゛ツ ナンニチ。";DA3$,DA$:GOSUB 1690'ヒズ゛ケ ヒョウジ゛
50 LOCATE 7,18:PRINT"                              "
60 LOCATE 7,18:INPUT"ハジ゛メテ デ゛スカ。 [Y/N]";HG$
70 LOCATE 7,18:PRINT"                         "
80 IF HG$="Y" OR HG$="y" THEN 130 ELSE LINE(80,46)-(560,154),PSET,0,BF
90 GOSUB 1720:LINE(80,46)-(560,154),PSET,0,BF
100 LOCATE 9,12:PRINT"デ゛ータ ヲ ロード゛ シテイマス"
110 LOCATE 9,13:PRINT"        シバ゛ラク オマチ クダ゛サイ。"
120 GOSUB 710:GO TO 140'ロード゛ ルーチン
130 LOCATE 7,18:INPUT"コンゲ゛ツ ノ ニュウキンガ゛ク ハ。";ZAN
140 LINE(80,46)-(560,154),PSET,0,BF
150 COLOR 6:LOCATE 10,8:PRINT"1 ・・・ DATA ノ セイサク"
160 COLOR 4:LOCATE 10,10:PRINT"2 ・・・ DATA ノ セーブ゛"
170 COLOR 5:LOCATE 10,12:PRINT"3 ・・・ DATA ノ ヒョウジ゛"
180 COLOR 1:LOCATE 10,14:PRINT"4 ・・・END
190 COLOR 7:LOCATE 7,18:INPUT"ド゛ノ メニュー ヲ エラビ゛マスカ。";MEN
200 LOCATE 7,18:PRINT"                          "
210 ON MEN GOSUB 230,820,920,910'セイサク,セーブ゛,ヒョウジ゛,end
220 CLS:GOSUB 1520:GOTO 150
230 '--------- デ゛ータ ノ セイサク --------
240 COLOR7:LOCATE 7,18:INPUT"ニュウキン シマスカ。[Y]";NN$
250 LOCATE 7,18:PRINT"                           "
260 IF NN$="y" OR NN$="Y" THEN LOCATE 7,18:INPUT"イクラ ニュウキン シマスカ。";ZAN1:ZAN=ZAN+Z
AN1
270 CLS:LINE(8,20)-(639,148),PSET,7,B
280 LINE(8,32)-(639,32),PSET,7
290 LINE(456,20)-(456,148),PSET,7
300 LINE(398,20)-(398,132),PSET,7
310 LOCATE 5,3:PRINT "テキ";SPC(4);"ヨウ"
320 LOCATE 25,3:PRINT"ヒモク"
330 LOCATE 30,3:PRINT "キン   ガ゛ク"
340 LINE(8,132)-(639,132),PSET,2
350 LOCATE6,17:PRINT "ゴ゛ウ";SPC(7);"ケイ"
360 PRINT@(0,168),&H2331,&H2127,&H3C67,&H3F29'シュショク
370 PRINT@(80,168),&H2332,&H2127,&H497B,&H3F29,&H2122,&H4434,&H4C23,&H4E41'フクショク
,チョウミリョウ
380 PRINT@(224,168),&H2333,&H2127,&H2437,&H3925,&H494A'シコウヒン
390 PRINT@(320,168),&H2334,&H2127,&H3330,&H3F29,&H2122,&H356B,&H3F29'ガ゛イショク,キュウシ
ョク
400 PRINT@(448,168),&H2335,&H2127,&H3D3B,&H356F,&H2122,&H3877,&H472E'ジ゛ュウキョ,コウネツ
410 PRINT@(560,168),&H2336,&H2127,&H486F,&H497E'ヒフク
420 PRINT@(0,184),&H2337,&H2127,&H4A5D,&H3772,&H2122,&H3152,&H4038'ホケン,エイセイ
430 PRINT@(128,184),&H2338,&H2127,&H3635,&H3069'キョウイク
440 PRINT@(208,184),&H2339,&H2127,&H3635,&H4D5C,&H2122,&H3864,&H335A'キョウヨウ,ゴ゛ラク
450 PRINT@(336,184),&H2331,&H2330,&H2127,&H3872,&H3A5D'コウサイ
460 PRINT@(432,184),&H2331,&H2331,&H2127,&H243D,&H244E,&H423E'ソノタ
470 LINE(8,4)-(120,20),PSET,7,B
480 LOCATE 1,1:PRINT DA3$;CHR$(&HF3);DA$;CHR$(&HF4)
490 COLOR 7:LOCATE 0,19:PRINT"オワルトキ ハ 「E」 ヲ オシテクダ゛サイ。"
500 L=0:J1=0:DO$="":HIM$=""
510 L=L+1
520 LOCATE 15,1:PRINT"ザ゛ンガ゛ク  ";:PRINTUSING"########,";ZAN
530 COLOR 4:LOCATE0,20:LINEINPUT"ヒンメイ ハ。";K$
540 IF K$="E" OR K$="e" THEN COLOR 7:GO TO 670
550 COLOR 7:LOCATE 2,4+L:PRINT K$:GOSUB 690
560 COLOR 4:LOCATE0,20:INPUT"ヒモク ハ。";HIM$
570 COLOR 7:LOCATE 26.4+L:PRINTUSING"##";VAL(HIM$):GOSUB690
```

★早口ことば：バス，ガス爆発…ムズかしいでしょ!?（東京都調布市・4649人間14才）……【影：ちっとも（バスガフバス，バフガフバツ，バスガスバス……）ちっとも!!編：ムリしちゃって！影：ムリしてねーでガス！】

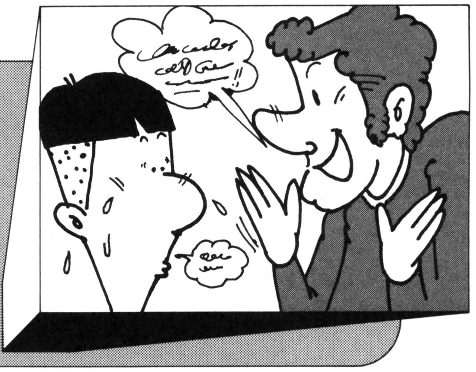
```
580 COLOR 4:LOCATE 0,20:INPUT"ｷﾝｶﾞｸ ﾊ｡";DO$
590 COLOR 7:LOCATE 29,4+L:PRINTUSING"########,";VAL(DO$):GOSUB690
600 COLOR 4:LOCATE 0,20:INPUT"ﾃｲｾｲ ｼﾏｽｶ｡[Y/N]";TS$
610 IF TS$="Y" OR TS$="y" THEN GOSUB690:LOCATE 2,4+L:PRINTSTRING$(17," "):HIM$="
":DO$="":GO TO 530
620 J1=J1+VAL(DO$)
630 ZAN=ZAN-VAL(DO$)
640 A(VAL(HIM$),VAL(DA$))=A(VAL(HIM$),VAL(DA$))+VAL(DO$)
650 IF ZAN<=0 THEN COLOR 2
660 GOSUB 690:GO TO 510
670 LOCATE 29,17:PRINTUSING"########,";J1
680 LOCATE0,20:GOSUB1740 :GO TO 220
690 LOCATE 0,20:PRINTSTRING$(25," ")
700 RETURN
710 '------ﾃﾞｰﾀ ﾉ ﾛｰﾄﾞ------
720 DA2=VAL(DA$)-1
730 IF DA2=0 THEN DA2=1
740 OPEN"I",#2,"CAS0:K-1"
750 INPUT#2,DA1,ZAN
760 FOR I=1 TO 11
770   INPUT#2,A(I,DA1)
780 NEXT I
790 IF DA2<>DA1 THEN 800 ELSE CLOSE #2:RETURN
800 CLOSE#2
810 GO TO 740
820 '------ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｾｰﾌﾞ------
830 DA1=VAL(DA$):GOSUB 1720
840 OPEN"O",#1,"CAS0:K-1"
850 PRINT#1,DA1,ZAN
860 FOR I=1 TO 11
870   PRINT#1,A(I,DA1)
880 NEXT I
890 CLOSE#1
900 RETURN
910 CLS:END
920 '----- ﾃﾞｰﾀ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ------
930 CLS:WIDTH80,25:FOR M=1 TO 11:JJ(M)=0:NEXT M:JS=0
940 FOR I=1 TO 11
950  FOR K=1 TO VAL(DA$)
960   JJ(I)=JJ(I)+A(I,K)
970 NEXT K
980   JS=JS+JJ(I)
990 NEXT I
1000  N=1:CONNECT(50,1)-(50,170)-(1,199)-(50,170)-(490,170),7
1010 FOR K=50 TO 470 STEP 40
1020   SYMBOL(K,172),STR$(N),2,1,6:N=N+1
1030 NEXT K
1040 N=0
1050 FOR V=170 TO 0 STEP -50
1060   SYMBOL(26,V-8),STR$(N),1,1,2
1070  FOR L=50 TO 490 STEP 10
1080    PSET(L,V,7)
1090  NEXT L
1100    N=N+25
1110 NEXT V
1120 PRINT@(0,50),&H3B59:PRINT@ 0:PRINT@ &H3D50:PRINT@ 0:PRINT@ &H335B'ｼｼｭﾂｶﾞｸ
1130 PRINT@(250,183),&H4871,0,0,0,&H4C5C'ﾋﾓｸ
1140 LOCATE 0,19:PRINT"%"
1150 N=1
1160  IF SGN(ZAN)=-1 THEN ZAN2=JS-ABS(ZAN)ELSE ZAN2=JS+ZAN
1170 FOR I=60 TO 480 STEP 40
1180   PA=JJ(N)/ZAN2*10000
1190    A$=LEFT$(STR$(PA),5)
1200     PAS=VAL(A$)/100
1210     PAS1=CINT(PAS*2)
1220    IF PAS1<=0 THEN PAS1=0:LINE(I,170-PAS1)-(I+10,170),PSET,4,B:GO TO 1240
1230   LINE(I,170-PAS1)-(I+10,170),PSET,4,BF
1240   SYMBOL(I+20,165),STR$(PAS)+CHR$(&H25),1,2,5,1
1250  N=N+1
1260 NEXT I
1270 LOCATE 62,1:PRINT DA1;"日 ｹﾞﾝｻﾞｲ"
1280 LOCATE63,2:PRINT"ｻﾞﾝﾀﾞｶ"
1290 IF SGN(ZAN)=-1 THEN COLOR 2
1300 LOCATE 66,3:PRINTUSING"########,";ZAN;:PRINT"円"
1310 COLOR 7:LOCATE63,5:PRINT"ｼｼｭﾂ ｶﾞｸ"
1320 LOCATE66,6:PRINTUSING"########,";JS;:PRINT"円"
1330 Y=8:N=0
1340 FOR I=1 TO 11
1350   LOCATE63,Y+N:PRINT I;:LOCATE67,Y+N:PRINTUSING"########,";JJ(I);:PRINT"円"
1360   N=N+1
1370 NEXT I
1380 LOCATE63,20:PRINT"ｺﾝｹﾞﾂ ﾉ ﾖｻﾝｶﾞｸ ﾊ"
1390 LOCATE64,21:PRINTUSING"########,";ZAN2;:PRINT"円 ﾃﾞｽ"
1400 C=JJ(1)+JJ(2)+JJ(4)
1410 EN=INT(C/JS*100)
1420 COLOR3:PRINT@(60,20),&H2422,&H244A,&H243F,&H244E,&H3248,&H3757,&H244E,&H252
8,&H2573,&H2532,&H256B,&H3757,&H3F74,&H244F'ｱﾅﾀ ﾉ ｶｹｲ ﾉ ｴﾝｹﾞﾙｹｲｽｳ ﾊ
1430 SYMBOL(280,20),STR$(EN)+"%",2,2,3
1440 PRINT@(355,20),&H2447,&H2439'ﾃﾞｽ
1450 PRINT@(80,45),&H2422,&H244A,&H243F,&H244E,&H4038,&H3368'ｱﾅﾀ ﾉ ｾｲｶﾂ
1460 IF EN<30 THEN 1470 ELSE IF EN>30 AND EN<60 THEN 1480 ELSE IF EN=>60 THEN 14
90
1470 PRINT@(185,45),&H3E65,&H4E2E,0,&H2447,&H2439:GO TO 1500'ｼﾞｮｳﾘｭｳ ﾃﾞｽ
1480 PRINT@(185,45),&H4366,&H4E2E,0,&H2447,&H2439:GO TO 1500'ﾁｭｳ ﾘｭｳ ﾃﾞｽ
1490 PRINT@(185,45),&H323C,&H4E2E,0,&H2447,&H2439'ｶﾘｭｳ ﾃﾞｽ
1500 LOCATE 64,23:GOSUB 1740
1510 WIDTH 40,25:RETURN
1520 '------- ﾀｲﾄﾙ -------
1530 LINE(1,1)-(639,199),PSET,4,BF
1540 FOR J=1 TO 199 STEP 2
1550   CONNECT(1,J)-(639,J),1
1560 NEXT J
1570 LINE(80,46)-(560,154),PSET,0,BF
1580 GOSUB 1670
1590 COLOR 7:RETURN
1600 FOR I=1 TO 7
1610  C=INT(RND(1)*7)+1
1620   IF C1=C THEN C=C+1
1630   SYMBOL(96+I,56+I),"ｶｹｲﾎﾞ",12,10,C
1640  C1=C
1650 NEXT I
1660 RETURN
1670 LINE(260,10)-(380,25),PSET,0,BF
1680 COLOR3:PRINT@(300,10),&H376E,0,0,&H467C'ﾂｷ,ﾋ
1690 SYMBOL(270,13),DA3$,2,2,6
1700 SYMBOL(317,13),DA$,2,2,6
1710 RETURN
1720 LOCATE6,17:PRINT"ﾃｰﾌﾟ ﾉ ｼﾞｭﾝﾋﾞ ﾊ ﾖｲﾃﾞｽｶ ?"
1730 LOCATE7,18
1740 PRINT"spcｷｰ ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ";
1750 SPA$=INKEY$:IF SPA$=" " THEN RETURN ELSE 1750
```

★学校でＰＢ－100を「ピーピーＺＸ」とバカにする人をいつか見返してやるぞ！（愛知県名古屋市・**桜井秀夫14才**）
……【**影**：いい根性してるね。では，**桜井君のクラスメートのみなさん!!桜井君をもっと鍛えてあげようぜ!!**】

HC-20用

エイタンゴ

進藤　敬治



使いかた

RUNすると，何をするかを聞いてきますので，選んでください。

ニュウリョク・・・「ナンゴ？」と聞いてくるので，何語入力するのかを入力します。つぎに「ニホンゴ(n)」と聞いてくるので，日本語のnばんめの言葉を入力してください。すると，さらに「エイゴ（n）」と聞いてくるので，同じ様に入力します。あとは，これのくり返しです。

シュツダイE・・・「ランスウ（Y）？」と聞いてくるので，もし乱数で出題してほしければ〝Y〞を，**ニュウリョク**で入力したとうりに出題してほしければ〝Y〞以外をおします（単に，RETURN KEYだけでもかまいません)。

どちらかの操作をすると，「日本語（N／E)」と聞いてくるので，この日本語に対応する英語がわからなければ〝N〞を押します。すると正解が表示され，つぎの問題へいきます。

やめたい時は〝E〞を押します。対応する英語がわかる時は，その語を入力してください。あっていれば「セイカイ」と表示して，つぎの問題へ，まちがっていればもう一度聞いてきます。あとはこれのくり返しです。

シュツダイJ・・・日本語，英語が逆なだけで，あとはシュツダイEと同じです。

テイセイ・・・現在使用している語数を表示して，「ヤメル？」と聞いてきます。訂正をしないのなら，〝Y〞を押せば，もとにもどります。それ以外を押すと「ナンバンメカラ？」と聞いてくるので，何番目から訂正するかを入力します。あとはニュウリョクの時と同じです。ひと組入力するごとに「オワリ？」と聞いてくるので，終わりたければ〝Y〞を，まだ訂正するのならそれ以外を押します。訂正というのは，訂正だけでなく新しく単語をつけ加える時にも使えます。

ワエイ・・・「ニホンゴハ？」と聞いてくるので，日本語を入力します。もし対応する英語がなければ，「アリマセン」と表示します。入力の時〝E〞を押せば，もとにもどります。

エイワ・・・ワエイと使いかたは同じです。

キロク・・・テープへ単語のデータを記録します。テープレコーダーのPLAY，RECを押します。

ヨミコミ・・・テープから単語のデータを読みこみます。テープレコーダーのPLAYを押します。

改造について

10行のDIMのカッコ内の数字を変えれば，入力できる単語の数の多さが変わります。

「M5親子のコンピュータ・アニメ教室」

先月号で紹介した「M5親子のアニメ教室」が8月19日から開催され，夏休みとあってたくさんの子供達でにぎわいました。マイコンを操作するのは初めてという子供達も，先生の指導により自分の絵を描きはじめると，付き添いのお父さんやお母さんをそっちのけでプログラミングに熱中しました。最後には，作品の記念撮影やM5Tシャツをもらって大よろこび。

なお，青山コンピュータ・スクール・メロン（TEL 03−499-1700）では，今後もこのセミナーを開催していくとのことです。

★友人はエラーでも何でもOKがでるとすぐに「ほらOKがでたやろ，はやくゲームしよ」といいます。どうしたらいいんでしょう？(大阪府南河内郡・**パタリコ12才**)……【**影**：無知だなキミは!!といったら私になる。】

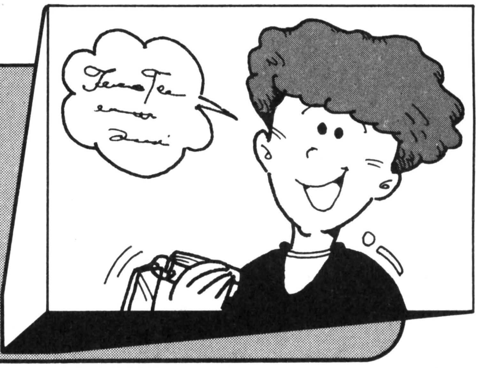
```
1 REM ***   ｴｲﾀﾝｺﾞ   ***
2 REM ***   S58.4.1 ***
3 REM *** by JO1XSL ***
4 REM *** K.SHINDO  ***
8 CLEAR900
10 WIDTH20,40:DIMJ$(400)
,E$(400)
20 PRINT"ﾆｭｳﾘｮｸ--1 ﾜｴｲ--
5":PRINT"ｼｮｯﾀﾞｲE-2 ｴｲﾜ--
6":PRINT"ｼｭｯﾀﾞｲJ-3 ｷﾛｸ--
7":INPUT"ﾃｲｾｲ----4 ﾖﾐｺﾐ-
8";B:B=INT(B):IFB<1ANDB>
8THEN20
30 ON B GOTO 40,110,210,
310,410,460,510,590
40 INPUT"ﾅﾝｺﾞ?";A
50 FOR I=1 TOA
60 PRINT"ﾆﾎﾝｺﾞ(";I;")"
70 INPUT J$(I)
80 PRINT"ｴｲｺﾞ(";I;")"
90 INPUTE$(I)
100 NEXTI:GOTO20
110 INPUT"ﾗﾝｽｳ?(Y)";B$:I
FB$="Y"THENC=1 ELSEC=0
120 IFC=1THEN D=INT(RND(
1)*A)+1:GOTO140
130 FORD=1TOA
140 PRINTJ$(D);"(N/E)"
150 INPUTB$:IFB$="N"THEN
PRINTE$(D):IFC=1THEN120E
LSE190
160 IFB$=E$(D)THENPRINT"
ｾｲｶｲ":IFC=1THEN120ELSEGO
TO190
170 IFB$="E"THEN20
180 GOTO140
190 NEXTD
200 PRINT"ｵﾜﾘ":FORI=1TO3
00:NEXTI:GOTO20
210 INPUT"ﾗﾝｽｳ?(Y)";B$:I
FB$="Y"THENC=1 ELSEC=0
220 IFC=1THEND=INT(RND(1
)*A)+1:GOTO240
230 FORD=1TOA
240 PRINTE$(D);"(N/E)
250 INPUTB$:IFB$="N"THEN
PRINTJ$(D):IFC=1THEN220E
LSE290
260 IFB$=J$(D)THENPRINT"
ｾｲｶｲ":IFC=1THEN220ELSEGO
TO290
270 IFB$="E"THEN20
280 GOTO240
290 NEXTD
300 PRINT"ｵﾜﾘ":FORI=1TO3
00:NEXTI:GOTO20
310 PRINT"ｲﾏ";A;"ｺﾞ ﾏﾃﾞ"
:INPUT"ﾔﾒﾙ?";B$:IFB$="Y"
THEN20
320 INPUT"ﾅﾝﾊﾞﾝﾒｶﾗ?";Z
330 IFZ<1THEN310
340 PRINT"ﾆﾎﾝｺﾞ(";Z;")"
350 INPUTJ$(Z)
360 PRINT"ｴｲｺﾞ(";Z;")"
370 INPUTE$(Z)
380 IF A<Z THEN A=Z
390 INPUT"ｵﾜﾘ?";B$:IFB$=
"Y"THEN20ELSEZ=Z+1:GOTO3
40
400 Z=Z+1:GOTO340
410 PRINT"ﾆﾎﾝｺﾞ ﾊ?(E)":G
=1
420 INPUTF$:IFF$="E"THEN
20
430 IFF$=J$(G)THENPRINTE
$(G):GOTO410
440 G=G+1:IFG>A THEN PRI
NT"ｱﾘﾏｾﾝ":FORI=1TO200:NE
XTI:GOTO410
450 GOTO430
460 PRINT"ｴｲｺﾞ ﾊ?(E)":G=
1
470 INPUTF$:IFF$="E"THEN
20
480 IFF$=E$(G)THENPRINTJ
$(G):GOTO460
490 G=G+1:IFG>A THEN PRI
NT"ｱﾘﾏｾﾝ":FORI=1TO200:NE
XTI:GOTO460
500 GOTO480
510 OPEN"O",#1,"ｴｲﾀﾝｺﾞ"
520 FORI=1TOA
530 PRINT#1,E$(I),J$(I)
540 NEXTI
550 B$="0":S$="0"
560 PRINT#1,B$,S$
570 CLOSE#1
580 GOTO20
590 OPEN"I",#1,"ｴｲﾀﾝｺﾞ"
600 A=1
610 INPUT#1,E$(A),J$(A)
620 IFE$(A)="0"ORJ$(A)="
0"THENA=A-1:CLOSE#1:GOTO
20
630 A=A+1:GOTO610
```


★すごい！表紙の少年は横を向いてパソコンを操作してる!!（神奈川県横須賀市・**佐藤　亨14才**）……【**編**：ほんとだ!!知らなかった。デ部じゃないデザ部のアンチャーン!!**デザ部**：アンチャン？失礼な!!青春まっただ中!!】

PC-8001/mkⅡ/8801(Nベーシック)用

英単語

森　巧尚



プロローグ

ゲームばかりやっていずに，たまにはコンピュータでテストをやってみたらどうでしょうか。

使いかた

RUNさせると，“English＞Japanese”と出ますね。これは，英語を日本語に訳すという意味で，Ⓨを押すとそのテストができます。Ⓝを押すと，日本語を英語に訳すテストができます。

テストは，20題です。答えを打ち終わったら［RETURN］を押してください。正解なら◎が出ますが，まちがいなら解答の最初の一文字が出て，文字数も教えてくれます。これであうと△ですが，まちがうと☒が出ます。

プログラム

DATAは，かりに22個入れておきましたが，かえることは可能です。

DATA文の最初の数字は，DATAの数で，後は英語，日本語の順で打ち込んでふやしてもらえばけっこうです。

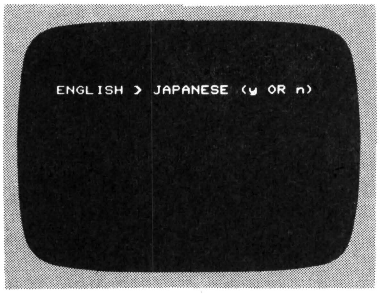
《第1表》変数表

A$(X)	：解答
Q$(X)	：問題
I$	：入力

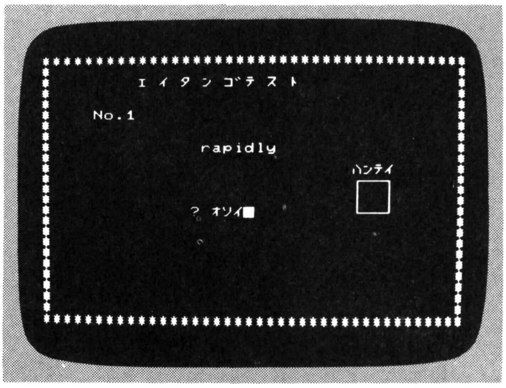
エピローグ

これは白黒ですから，グリーン・モニターのほうが見やすいでしょう。

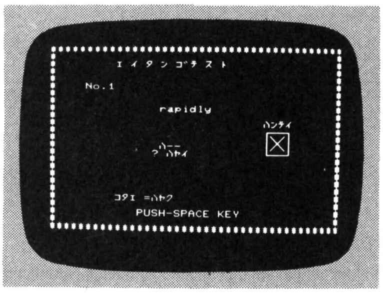
DATAを打ち込んでいると単語を覚えてしまうという人は，試験勉強の時打ち込んだらマイコンしながら覚えられるので，良いでしょう。



◀《写真1》この意味は，英語を日本語に直すということ



▲《写真2》ラピドリー？(編)おそいだろ!?(影)



◀《写真3》影のウソつき!!（編）

★このハガキをベーマガに掲載することは法律で禁じられております。(岐阜県大垣市・米山雅仁15才)……【編：この気持わかる？影：なにが？編：ダメといわれると反対のことをしたくなるんだよね。影：わかるわかる！】

```
10 ' *** NEW PROGRESS ***
20 PRINT CHR$(12);CHR$(7);
30 READ Z:DIM A$(Z),Q$(Z)
40 ' *** ｼｮｷｾｯﾃｲ ***
50 WIDTH 40,25:'CONSOLE 0,25,0,0
60 LOCATE 7,10: PRINT "ENGLISH > JAPANESE (y OR n)"
70 IF INKEY$="y" THEN 110
80 IF INKEY$<>"n"THEN 70
90 FOR I=1 TO Z:READ A$(I),Q$(I): NEXT
100 GOTO 120
110 FOR I=1 TO Z:READ Q$(I),A$(I):NEXT
120 BEEP :BEEP :BEEP
130 LINE (0,0)-(40,25),"*",2,B
140 LOCATE 9,2:COLOR 0:PRINT "ｴ ｲ ﾀ ﾝ ｺﾞﾃ ｽ ﾄ"
150 S=0 :N=1
160 ' *** ﾃ ｽ ﾄ ***
170 LOCATE 7,5 :PRINT N:F=0
180 LOCATE 5,5 :PRINT "No."
190 LOCATE29,10:PRINT "ﾊﾝﾃｲ "
200 LOCATE29,11:PRINT "┌──┐"
210 LOCATE29,12:PRINT "│  │"
220 LOCATE29,13:PRINT "│  │"
230 LOCATE29,14:PRINT "└──┘"
240 X=INT(RND(1)*Z)+1
250 LOCATE 7,10:PRINT SPACE$(22)
260 LOCATE15,8 :PRINT Q$(X);
270 LOCATE14,14:INPUT I$
280 GOSUB 690
290 IF F=0 THEN 360
300 S=S+5
310 LOCATE30,12:PRINT "◠"
320 LOCATE30,13:PRINT "◡"
330 FOR I=0 TO 4:BEEP 1
340 FOR J=0 TO 4:BEEP 0:NEXT J:NEXT I
350 GOTO 510
360 LOCATE15,13:PRINT LEFT$(A$(X),1);
370 FOR I=1 TO LEN(A$(X))-1
380 PRINT "_";:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
390 LOCATE14,14:PRINT SPACE$(LEN(A$(X)))
400 LOCATE14,14:INPUT I$
410 GOSUB 690
420 IF F=0 THEN 490
430 S=S+2
440 LOCATE30,12:PRINT "へ"
450  LOCATE30,13:PRINT "￣"
460 FOR I=0 TO 9:BEEP 1
470 FOR J=0 TO 9:BEEP 0:NEXT J:NEXT I
480 GOTO 510
490 LOCATE30,12:PRINT "∨"
500 LOCATE30,13:PRINT "へ"
510 LOCATE 9,20:PRINT "ｺﾀｴ =";A$(X)
520 LOCATE12,22:PRINT "PUSH-SPACE KEY"
530 IF INKEY$<>" " THEN 530
540 IF N>19 THEN 580
550 LINE (1,5)-(28,23)," ",,BF
560 N=N+1:GOTO 170
570 ' *** ｻ ｲ ﾃ ﾝ ***
580 PRINT CHR$(12);
590 LINE (0,0)-(39,24),"*",2,B
600 LINE (1,1)-(38,23),"+",6,B
610 LOCATE10,10:COLOR 0:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ"
620 LOCATE15,12:PRINT S;"ﾃﾝ ﾃﾞｽ"
630 LOCATE 8,22:PRINT "TRY AGAIN (y OR n)"
640 IF INKEY$="y" THEN 730
650 IF INKEY$="N" THEN END
660 LOCATE 8,22:PRINT SPACE$(18)
670 GOTO 630
680 ' *** ﾊ ﾝ ﾃ ｲ ***
690 IF LEN(I$)=LEN(A$(X)) THEN 710
700 PRINT CHR$(7);:RETURN
710 IF I$<>A$(X) THEN 700
720 F=1 :RETURN
730 LINE (1,1)-(38,23),"*",1,B
740 LOCATE15,12:PRINT SPACE$(15);
750 LOCATE 8,22:PRINT SPACE$(20);
760 RESTORE :GOTO 60
770 ' *** D A T A ***
780 DATA 22
790 DATA finally, ｻｲｺﾞﾆ
800 DATA favorite, ﾀﾞｲｽｷﾅ
810 DATA visitor, ﾎｳﾓﾝｼｬ
820 DATA kindness, ﾔｻｼｻ
830 DATA gorilla, ｺﾞﾘﾗ
840 DATA rapidly, ﾊﾔｸ
850 DATA giant, ｷｮｼﾞﾝ
860 DATA ugly, ﾐﾆｸｲ
870 DATA gentle, ｵﾄﾅｼｲ
880 DATA fact, ｼﾞｼﾞﾂ
890 DATA immediately, ﾀﾀﾞﾁﾆ
900 DATA scold, ｼｶﾙ
910 DATA obey, ｼﾀｶﾞｳ
920 DATA impolite, ﾌﾞｻﾎｳﾅ
930 DATA flag, ﾊﾀ
940 DATA complicated, ﾌｸｻﾞﾂﾅ
950 DATA spirit, ｾｲｼﾝ
960 DATA sacrifice, ｷﾞｾｲ
970 DATA stripe, ｼﾏ
980 DATA effort, ﾄﾞﾘｮｸ
990 DATA improve, ｶｲｾﾞﾝｽﾙ
1000 DATA battlefield, ｾﾝｼﾞｮｳ
```


★こんにちは編集部のみなさん！いつも父がお世話になっております。ぼくは影のかくし子です。(神奈川県座間市・野沢　満13才)……【影：ミツル!!でてくるなといっただろうが!!でもほんとカワイイんです，この犬は！】

ナショナル　パーソナルコンピュータ

JRシリーズプログラム大募集!!

ナショナルパーソナルコンピュータ，ＪＲシリーズをご愛用の皆さまへ，ビックなプレゼント。ゲームから実務まで幅広いジャンルのオリジナル・プログラムを募集いたします。

●応募期間

昭和58年７月１日～12月末日（当日消印有効）

●部門

①ホビー・ゲームの部

②実務実用の部

●対象機種

ナショナル・パーソナルコンピュータＪＲシリーズ

ＪＲ－100，ＪＲ－200，ＪＲ－800

●応募方法

①応募作品は１人何点でも出品できますが，できるだけ所定の「応募用紙」（ナショナル電器店に用意されています）に必要事項を記入して，１点につき１枚添付してください。

②応募作品の返却はできません。あらかじめ，コピーを取るなどしてください。

③作品送付の封筒のウラ側には，機種名，タイトル，ご自分の住所，氏名，電話番号，年令を記入してください。

●作品内容についてのお願い

①プログラムの説明を 400字詰の原稿用紙２枚～４枚くらいに，以下の内容を中心にまとめてください。

㋑内容，㋺使いかた，遊びかた，㋩操作方法，㊁プログラムのしくみ，㋭プログラムの入力方法，㋬改造へのアドバイス

②原稿にはⒶ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

③プログラムはできるだけテープ（ディスク）にセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐため，２～３回入れていただければ安心です。

④プリンタをお持ちのかたは，出力したリストも同封してください。

⑤原稿用紙には，住所，氏名，年令，職業（学校名）学年，電話番号をかならず記入してください。

テープ（ディスク）のラベルにはプログラムのタイトル，自分の住所，氏名，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

☆応募作品は特定企業の権利に属さぬ未発表の創作（オリジナル）になるものとします。

☆応募作品の版権は松下通信工業，電波新聞社に帰属するものとします。

●特典

	JR-100／200グループ			JR-800グループ		
	特　典	ホビー・ゲームの部	実務実用の部	特　典	ホビー・ゲーム部	実務実用の部
グランプリ賞	記念盾とナショナルフロッピーディスク又はJR-800	1	1	記念盾と音声認識	1	1
優秀賞	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P01	3	3	記念盾とグラフィクプリンタ JR-P20と I/OユニットJR-U20	2	2
優良賞	記念盾とカラーCRTディスプレイTX-12T1又は記念盾とモノクロCRTディスプレイTR-120M1C	5	5	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P20又は I/OユニットJK-U20	3	3
特別賞	記念盾とプログラムレコーダ RQ-8300	5		記念盾とRAM／ROMパック	5	
参加賞	参加記念カードとカセットテープ１巻					

●選考，発表

選考は松下通信工業（株）電卓事業部，電波新聞社出版部で構成する選考委員により実施します。

結果は月刊「マイコン」，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」誌上及び，ナショナル電器店店頭，全国ナショナルショールームにて発表いたします。

●応募先

電波新聞社出版部「ナショナルＪＲシリーズプログラム大募集」係

〠141 東京都品川区東五反田１－11－15

●主催

松下通信工業（株）電卓事業部

〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600番地

電話045－932－1231（大代表）

●共催

電波新聞社出版部　月刊「マイコン」，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」，月刊「ラジオの製作」各編集部

●その他

★応募作品を雑誌，機関紙などで発表させていただいたり，ソフトテープとして商品化させていただく場合があります。

★記事掲載，ソフト商品化の場合には，著作権使用料をお支払いいたします。

★代表作をまとめた「プログラム集」の発刊も予定されています。

DEMPA マイコン BOOKS

月刊マイコン別冊 PC-9801活用研究 I ビジネスソフト編

■日本電気の16ビットパソコンPC－9801活用研究の第1弾。
ビジネスソフトの基本である、販売管理、仕入管理、在庫管理、給与計算のプログラムを紹介。付録としてPC－9801ソフトオールカタログ付。
〒250円

B5判 222頁 定価1,500円

月刊マイコン別冊 PC-9801活用研究 II グラフィックマスター編

■日本電気のベストセラーマイコンPC－9801活用研究の第2弾。本機の特徴であるグラフィック機能を徹底的にマスターするために、カラー写真をつけた楽しいプログラムを満載。PC－9801のユーザーの「福音の書」です。
〒250円

B5判 240頁 定価1,500円

OA情報別冊 IBM5550解体新書 オフィス革命児5550のすべて!

■1台三役のキャッチフレーズに発売されたIBMマルチステーション5550の機能・特徴を徹底解剖。
オフィス革命児5550のすべて！
すぐに使えるプログラムリストは、実用書として威力発揮！
〒300円

A4変型判 200頁 定価1,200円

月刊マイコン別冊 マイコンBASIC講座① 実務応用編

■だれにも理解できる入門的な内容がほとんどで、マイコンがわからないという人に読んでもらい、本当の意味でマイコンを活用できるようにとまとめた入門書。
〒300円

B5判 196頁 定価1,300円

月刊マイコン別冊 マイコンBASIC講座② ビジネス活用編

■解りやすくビジネス利用基本から、活用まで身近な項目を選び、プログラム作成に役立つようにマイコンを初めてタッチする人が問題とする点、弱点について自分自身の経験を通して解説している。
〒300円

B5判 193頁 定価1,300円

月刊マイコン別冊 マイコンBASIC講座③ プログラムマスター編

■言語は機種によって多少の方言があるが、本書は方言が少ない共通語ともいえるBASIC言語を中心にまとめ、パソコンの生いたちからアニメーションテクニックまで入門者向けにわかりやすく解説。〒300円

B5判 231頁 定価1,400円

月刊マイコン別冊 マイコンBASIC講座④ データファイル活用編

■「データ・ファイル」の処理テクニックに特に重点をおき、実務に欠かせないフロッピーディスク装置を使用する上での、データ入・出力、並べかえ、検索、ファイル管理等のプログラミングノウハウを詳しく紹介。
〒300円

B5判 252頁 定価1,400円

月刊マイコン別冊 マイコン機械語入門

■機械語というのは機種ごとにそれぞれ違い、単に一般論を述べても焦点がぼけてしまう。本書ではシャープのMZ－80K/C、1200に従って解説をすすめ、ゲーム作りを前提にまとめている為、親しみ易い内容になっている。
〒300円

B5判 202頁 定価1,300円

月刊マイコン別冊 MZ-80活用研究 BASICからアプリケーションまで

■シャープ㈱のクリーン・コンピュータ、MZ－80K/Cについて、月刊マイコンに掲載されたMZ関連記事を集大成し、MZ入門から応用ソフト、各種利用の紹介なども豊富に掲載。
〒300円

B5判 278頁 定価1,900円

月刊
マイコン別冊 **PC-8001 PC-8801 マシン語入門**

マシン語の基礎から ゲームの製作まで

■あなたは自分のマシンを使いこなしているか？ 現在BASICを理解できる人は、マイコン所有者の10分の1、マシン語に至っては、そのまた何分の1かである。本書は〝マシン語修得のための近道〟として作られた。

〒300円

B5判 210頁 定価1,300円

月刊
マイコン別冊 **PC-8001マシン語入門II**

アセンブラから電子音楽付き カラー・グラフィックまで

■好評のPC−8001、8801マシン語入門に続く第二巻。例題を通し実際に自分の目で確めながら学習を進めている。今回は、アセンブラから効果音付きカラーグラフィックにまで挑戦。

〒250円

B5判 218頁 定価1,300円

月刊
マイコン別冊 **PC-8001活用研究**

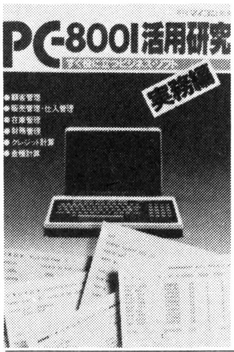
（ゲーム編）

■PC−8001の機能などを細かく、初心者の方にもわかり易く説明。プログラムも実務的なものから、ゲームまで広範囲にわたって利用でき、またプログラムの選び方、特徴なども紹介されている。

〒250円

B5判 198頁 定価1,200円

月刊
マイコン別冊 **PC-8001活用研究・実務編**



すぐに役に立つ ビジネス・ソフト

■NECのPC−8001用ビジネスソフトを6本紹介。プログラムリストとフローチャートの二つを掲載、変数の使い方が難しいものについては変数表をのせた。

〒300円

B5判 154頁 定価1,500円

月刊
マイコン別冊 **素早くマスター ビジネスBASIC**

N5200 モデル05

■パソコンのビジネス活用が進むなかで、NECの最上位16ビットパソコン「N5200モデル05」を使い、イラストを多用し、見ながら自然に理解できるようやさしく解説したビジネスBASICの入門書。

〒250円

B5判 186頁 定価1,500円

月刊
マイコン別冊 **MZ-2000活用研究**

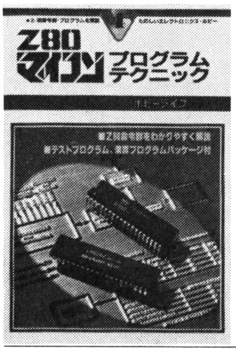
テクニックから機能・ 各種アプリケーションまで

■機械の特徴、性能を徹底的に分析、MZ−80Bとの互換性をわかり易く紹介。汎用プログラムとしてゲームプログラム、日本語ワードプロセッサの活用、BASICコンバートプログラム、実務プログラムを各種紹介。

〒250円

B5判 178頁 定価1,300円

月刊
マイコン別冊 **Z-80マイコン プログラムテクニック**



■ザイログ社の開発したCPUZ80が、手軽さと汎用性のため、8ビットマイクロコンピュータの主流になっている。本書はZ80の命令をわかりやすく解説。またテストプログラム、演算プログラムも各種紹介している。

〒250円

B5判 238頁 定価1,300円

月刊
マイコン別冊 **MZ-80B活用研究**

実践プログラム集

■シャープ㈱のクリーンコンピュータMZ−80Bの機能を徹底分析プログラムの遊び方、特徴など紹介し、最後にプログラムリストを掲載。また、巻末にはBASIC……HuG BASICの解説をしている。

〒250円

B5判 234頁 定価1,300円

伝票

帖合	書店名
注文誌名	発行所
	電波新聞社
定価	円
部数	部
注文 月 日	
注文書 住所	様
氏名	
電話	

本屋さんへのお申し込みは、この注文伝票をお渡し下さい

'83サマーキャンペーン

バックナンバーフェア開催中！

「ベーシックマガジンのバックナンバーがほしいんだけれど，どうしたらいいんですか？」こんなお問合わせがたくさんきています。

電波新聞社が発行している“BASICマガジン”や“マイコン”，“ラジオの製作”には，どうしても見逃がすことのできないプログラムや回路が満載されています。「今，お金の持ち合わせがないから，あとで買おう」なんて思っていても，月刊誌の悲しさで，売切れたり，月がかわると店頭から姿を消してしまい，「あっ，しまった!」という経験の持主も多いことでしょう。

そこで，電波新聞社では全国の有力書店のご協力を得て，バックナンバーフェアを開催します。BASICマガジンは昨年の10月号からそろっています。これ以前のものは，BASICマガジンDELUXEに収められていますから，ご利用ください。

マイコンBASICマガジンDELUXE

定価1,300円（〒300円）

この1冊に，ベーマガの創刊（7月）号，8，9月号と，ゲーム大全集I，IIに載った何と160本ものソフトがギッチリと収められています。

そして，あの高橋はるみさんが各機種の使いかたを説明しています。

'82　11月号

定　価300円（〒70円）

21機種33本のソフトを掲載。移植テクではプログラム解剖テクニックの特集。

'82　12月号

定　価300円（〒70円）

21機種33本のソフトを掲載。特別企画はパソコンニューモデルをクラス別に大研究!!

'83　3月号

定　価300円（〒70円）

29機種40本のソフトを満載。移植テクニックは実力判定の巻。編君の東北マイコンショップめぐり。

'83　4月号

定　価300円（〒70円）

32機種45本のソフトを満載。移植テクではメモリ・マップについて解説。

'83　5月号

定　価300円（〒70円）

33機種47本のソフトを掲載。移植テクニックはマシン語入門・ダンプリストについて解説。

'83　6月号

定　価300円（〒70円）

34機種47本のソフトを掲載。移植テクニックでは各社パソコンのサウンド機能を徹底研究!!

★82年10月号，83年1，2月号が品切れですが，DELUXEとしてまとめる予定ですのでお待ち下さい。

'83 7月号	'83 8月号
定価300円(〒70円)	定価300円(〒70円)
創刊一周年特大号!!40機種56本のソフトを満載。移植テクでは保存版BASIC言語方言辞典①を!	43機種56本のソフトを掲載。保存版BASIC言語方言辞典パート②で全機種のBASICにせまります。

この注文書を切り取って本屋さんへ

月刊「マイコン・BASIC・マガジン」のバックナンバー，及び当社発行マイコン関連の出版物は，下記の全国有力書店で販売しております。バックナンバーフェアでお買い求めになれなかったバックナンバーなどをお近くの常備書店にてお求め下さい。

御好評いただきましたバックナンバーフェアは，9月いっぱいで終了になります。全国のベーマガ，ラ製，マイコンファンの皆さん，どうもありがとうございました。まだお求めになっていない方は，書店へお急ぎ下さい。

なお，右の注文書は，フェアが終了しても全国の書店で使用することができます。

バックナンバー常備書店一覧

北海道

★**ブックス平和**：旭川市2条7丁目マルカツデパート6F ☎0166−23−6211

新潟県

★**万松堂**：新潟市古町通6−958 ☎0252−29−2221

茨城県

★**田所書店**：日立市鹿島町1−12−9 ☎0294−22−5537

群馬県

★**煥乎堂**：前橋市本町1−3−4 ☎0272−23−1211

長野県

★**平安堂長野店**：長野市南千歳町841 ☎0262−26−4545

東京都

★**博文堂書店**：新宿区信濃町30番地 ☎03−359−5301

★**紀伊国屋書店渋谷店**：渋谷区道玄坂1−2−2 渋谷東急プラザ3F ☎03−463−3241

★**河口書店**：渋谷区宇田川町12−18 東急ハンズ5F ☎03−464−4606

★**明正堂秋葉原店**：千代田区外神田1−17−15 アキハバラデパート ☎03−257−0758

★**書泉ブックマート**：千代田区神田神保町1−21 ☎03−294−0011

★**金松堂書店**：港区赤坂5−1−3 ☎03-585-0031~5

★**明屋書店**：中野区中野5−52−15 ☎03−387−8451

★**芳林堂書店池袋本店**：豊島区西池袋1−17−7 ☎03−984−1101

★**西武百貨店池袋店**：豊島区南池袋1−28−1 ブックセンターLIBRO SEIBU ☎03−981−0111

★**西武百貨店池袋店**：豊島区南池袋1−28−1 サウンド・ハウス部 ☎03−981−0111

★**正文堂書店**：北区赤羽1−21−3 ☎03−901−1818

★**第一書林**：葛飾区西新小岩1-2-1 ☎03−696−2753

★**書店かっぱ上野店**：台東区上野3−2−9−5 松坂屋図書売場 ☎03−832−1111

★**明正堂**：台東区上野5丁目24−11 でんでんビル店 ☎03−836−0381

★**くまざわ書店丘の上プラザ店**：多摩市落合1038 ☎0423−71−3221

★**くまざわ書店永山店**：多摩市永山1-4 ☎0423−73−6040

★**東西書店**：国立市中1−8 ☎0425−75−5061

★**三省堂三鷹店**：三鷹市下連雀3-28-23 ☎0422−44−4904

★**久美堂小田急店**：町田市原町田6−12−20 町田小田急百貨店8F ☎0427−23−7088

★**久美堂**：町田市原町田6−11−10 ☎0427−22−2021

神奈川県

平坂書房本店：横須賀市若松町2−31 ☎0468−22−2655

愛知県

★**三洋堂書店刈谷店**：刈谷市桜町1-24 ☎0566−24−1134

★**三洋堂書店いりなか店**：名古屋市昭和区隼人町7−1 ☎052−832−8202

★**三洋堂書店鳴海店**：名古屋市緑区浦里2−218 ☎052−891−1334

★**三洋堂書店勝川店**：春日井市勝川町7−1 ☎0568−32−7806

★**三洋堂書店小牧店**：小牧市曙町40 ☎0568−73−3468

★**精文館**：豊橋市広小路1−6 ☎0532−54−2345

★**三洋堂たじみ店**：多治見市若松町1−26−3 ☎0572−24−0340

三重県

★**文化センター白揚**：四日市市諏訪栄町3−7 ☎0593−51−0711

京都府

★**オーム社書店**：京都市中京区河原町4条上ル ☎075−221−0280

大阪府

★**ヒバリヤ書店**：東大阪市足代2−29 ☎06−722−1121

★**駸々堂書店京橋店**：大阪市都島区東野田町2−1−38 京阪ショッピングモール ☎06−353−2413

愛媛県

★**アカデミア明屋**：松山市湊町銀天街 ☎0899−41−4141

徳島県

★**小山助学館**：徳島市駅前一番町22 ☎0886−54−2135

広島県

★**フタバ図書**：広島市南区金屋町7-12 ☎082−264−1524

注文書

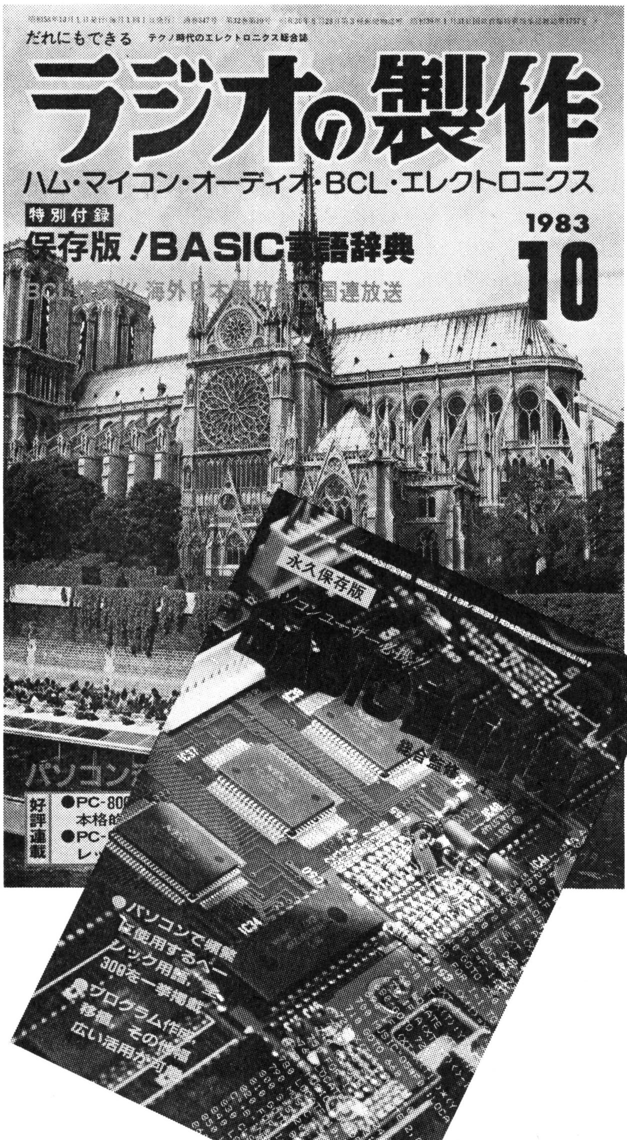
帖合書店名		
書名		発売元
	部	㈱電波新聞社
注文日　月　日		
注文者住所氏名		

テクノ時代のエレクトロニクス総合誌！

ラジオの製作

10月号　絶賛発売中　特別定価650円

特別付録　パソコンユーザー必携！ ベーシック命令 全300を掲載『**BASIC言語辞典**』



月刊「ラジオの製作」は、エレクトロニクス・ホビーのあらゆる分野(ハム、マイコン、オーディオ、ＢＣＬ、エレクトロニクス工作、パーソナル無線etc。記事を満載)をわかりやすく解説しています。ソフトとハードの両面の知識と最新情報が幅広く得られるエレクトロニクス総合誌です。

☆メイン特集

- 人気パソコン，そこが知りたい！
パソコンの機能を徹底追求する
（MZ-2200，PC-6001mkII，JR-800）
- パソコンのハードに強くなろう！
周辺機器活用テクニック
- 素人テレビ局ガイド
ついにきた！免許のいらないミニ・カラーテレビ時代

☆パソコン関連製作記事

- パソコン・リズムマシン！
PC，FM用リズム音源ユニット
- プログラムで活用は自由自在！
パソコン・ルーレット

・BASIC言語辞典・

- パソコンで頻繁に使用するベーシックの命令をわかりやすく解説，機能による使いかたの違いを説明する。
- ソフト作り，移植にとても役立つ！
対象となるパソコン機種
- PC-6001mkII，PC-8001mkII，MZ-700，JR-200，パソピア，FM-7，その他

全国どこでも
通信下取販売・買取

各社新製品特価セール中!

TOKYO
在庫
03(994)5744
日本一
日本マイコン流通センター

★ワープロ高価下取・買取
★中古ワープロ在庫あり

人気機種から周辺機器まですべてがそろう!

《特価中古マイコン在庫一例》

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC9801 本体	224,000	シャープ	CE-150 ポケコンカラープリンタ	28,000
〃	PC8801 本体	169,000	〃	MZ-80DUカラーディスプレイ	86,000
〃	PC8001MKII	98,000	〃	MZ-80SFD	58,000
〃	PC8001 本体(32K)	58,000	日立	MB6885Jr 本体	34,000
〃	PC6001 本体	39,800	富士通	FM-7 本体	98,000
〃	PC8201	98,000	〃	FM-8	84,000
〃	PC6021	29,800	ナショナル	JR-100	20,000から
〃	PC2001	44,000	〃	JR-100(TVアダプタ・ソフト2本付)	29,800
各社	中解像度ディスプレー	42,000	〃	JR-200	54,000
〃	高解像度ディスプレー	74,000	アップル	アップルII,PLUS,J-PLUS	150,000から
〃	グリーンディスプレー	19,000	〃	アップルディスクII	118,000
〃	640×400カラーディスプレー	88,000	コモドール	VIC1001 本体	30,000
シャープ	CZ-800 ×1	197,000	EPSON	MP-80IIプリンタ	69,000
〃	MZ-2000 本体	108,000	〃	FP-80プリンタ(新品同様)	118,000
〃	MZ-1200 本体	74,000	SEIKO	GP250Fプリンタ	44,000
〃	MZ-80B 本体	98,000	カシオ	FP1100(新品同様)	58,000
〃	MZ-80 K2E/C 本体	58,000	トミー	ぴゅう太(新品同様)	36,000
〃	MZ-700シリーズ	55,800から	各社	プリンタ(PC用・他)	36,000から
〃	PC-1500 ポケコン	29,800	各社フロッピーディスク(PC用・他)		78,000から

★その他在庫は豊富にあります。

全国ネットで、あなたのマイコンを

中古マイコン
高価下取・買取
中古マイコン展示中

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

新製品マイコンレンタルOK!

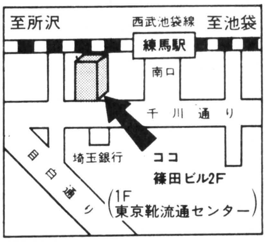
3,000円より。くわしくはお電話でお問い合せ下さい。

マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で!

☎03(994)5744 (ココヨ ココナラヨシ)

日本マイコン流通センター

〒176東京都練馬区練馬1-6-3篠田ビル2F☎03(994)5744



キリトリセン

《資料請求申込書》昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年 月	職業		年令		購入方法	現金・クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この資料請求申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、資料と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ

信用第一

JUSCO CVA
COMPUTER VISUAL & AUDIO

マイコン通信販売
低金利・低価格

※１回目のお支払は若干の端数金額がプラスされます。

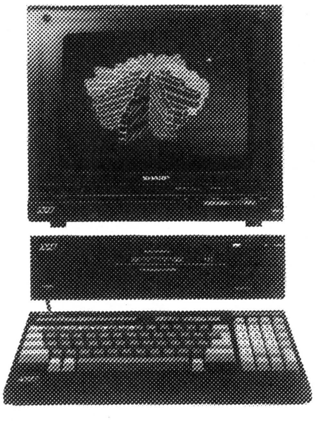
富士通 FM-7

①FM-7本体……………………………126,000
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々3,400円㊥2万×3回
- ●48回均等支払例 月々3,000円

②FM-7本体……………………………126,000
NH-14DDカラーモニタ…………69,800
MR-11DR（データレコーダー）…12,800
カラーCRTケーブル……………1,900
合計価格210,500
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々5,300円㊥3万×3回
- ●48回均等支払例 月々4,700円

③本体に フロッピーディスク・プリンターをつけて
FM-7本体…………………………126,000
MB27303（12インチカラーモニター） 99,800
MB27501（データレコーダー）…. 12,800
エプソンRP-80（プリンター）….. 89,000
MB22607（ミニフロッピーディスク） 98,000
MB22407（I/Oカード）…………… 14,800
MB26514（プリンターケーブル）…. 6,800
カラーCRTケーブル………………1,900
システムディスク………………7,000
合計価格 456,100
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々12,500円 ㊥6万×3回
- ●48回均等支払例 月々10,400円

シャープ パソコンテレビ X1



①X-1本体＋グラフィックRAM
CZ-800C……………………155,000
CZ-800D……………………113,000
CZ-8GR（グラフィックRAM）………32,000
合計価格300,000
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々7,200円 ㊥4万×3回
- ●48回均等支払例 月々6,400円

②本体にデジタルテロッパーをつけて
X-1本体＋グラフィックRAM……300,000
CZ-8DT（デジタル・テロッパー）‥ 89,800
合計価格389,800
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々10,200円 ㊥5万×3回
- ●48回均等支払例 月々8,600円

③本体にフロッピーディスク・プリンターをつけて
X 1本体＋グラフィックRAM……300,000
CZ-800F（ミニフロッピーディスク）198,000
CZ-800P（プリンター）……………142,800
CZ-8EP（I/Oポート）……………11,800
CZ-8FA（インターフェイス）……24,000
合計価格676,600
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々18,200円 ㊥9万×3回
- ●48回均等支払例 月々15,300円

NEC PC-8001mkII

①PC-8001 Mark II……………………123,000
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々3,300円 ㊥2万×3回
- ●48回均等支払例 月々3,000円

②PC-8001mark II……………………123,000
PC-8054………………………………65,800
PC6081（データレコーダー ……12,800
カラーCRTケーブル………………1,900
合計価格 203,500
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々5,500円 ㊥3万×3回
- ●48回均等支払例 月々4,800円

③本体に フロッピーディスク・プリンターをつけて
PC-8001mark II……………………123,000
シャープ12M-212C（2000文字カラーモニター）……99,800
PC-6081（データレコーダー）…. 12,800
東京電子LFD-550PC（ミニフロッピーディスク）……148,000
エプソンRP-80（プリンター）….. 89,000
PC-8037-2W（システムディスク） 7,000
プリンターケーブル…………7,500
カラーCRTケーブル…………1,900
フロッピーケーブル……………5,000
合計価格494,000
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々13,200円 ㊥7万×3回
- ●48回均等支払例 月々11,400円

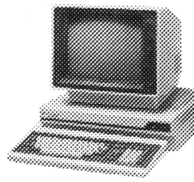
SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ PASOPIA 7

①PA7007（本体）…………………119,800
PA7165（カラーモニター）……98,000
PA7230（データレコーダ）………12,800
合計価格230,600
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々6,800円 ㊥3万×3回
- ●48回均等支払例 月々5,400円

SHARP mz-2200
新登場

①MZ-2200……………………………128,000
MZ-1T02（レコーダー）…………19,800
14M-131C（カラーモニター）…69,800
カラーCRTケーブル……………1,900
合計価格219,500
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々6,600円 ㊥3万×3回
- ●48回均等支払例 月々5,300円

NEC PC-9801



①PC-9801……………………………298,000
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々8,800円 ㊥4万×3回
- ●48回均等支払例 月々7,100円

②PC-9801……………………………298,000
PC-9801-01（漢字ＲＯＭカード）40,000
PC-8853N（14インチ高解像モニター）168,000
PC-6082……………………………19,800
PC-9801-03（Ｉ/Ｏカード）……15,000
合計価格540,800
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々15,400円 ㊥7万×3回
- ●48回均等支払例 月々12,500円

③PC-9801……………………………298,000
PC-8853N（14インチ高解像モニター）168,000
PC-80S31（ミニフロッピーディスク）‥168,000
エプソンMP-80K（プリンター）…188,000
PC-9835 2W（システムディスク） 7,000
PC-9801-01（漢字ROMボード）… 40,000
プリンターケーブル……………7,500
合計価格876,500
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々24,000円 ㊥12万×3回
- ●48回均等支払例 月々20,300円

MULTI 8
三菱パーソナルコンピュータ

①MP-8081（本体）………………123,000
NH14DD（カラーモニター）……69,800
MR-11DR（データレコーダー）…12,800
CRTケーブル………………………1,900
合計価格207,500
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々6,000円 ㊥3万×3回
- ●48回均等支払例 月々5,100円

NEC 新登場 話せる・漢字る・カラフル PC-6001mkII

①PC-6001mk II（本体）……………84,800
PC-60M43(M)（15色カラーCRT・14インチ）……65,800
PC-6082（データレコーダー）…19,800
RC-60M75（ディスプレースタンド）‥ 5,500
合計価格 175,900円
- ●20回支払（ボーナス併用）例 月々5,000円㊥2,5万×3回
- ●48回均等支払例 月々4,200円

電話１本で商品先どり!!

信用第一
1. 全国無料配達
2. 低金利クレジット
3. 頭金なしで商品先どり
4. 完全保証
5. 日・祭日も受付け可

お申し込みは☎コレクトコール〈106〉番で!!

★東京(03)246-8948・8949 マイコン ベーシック係 迄

信用第一（創業大正15年） 資本金／85億4,627万円 売上高／6,518億円（昭和58年２月期）

ジャスコ株式会社CVA事業部

〒103 東京都中央区日本橋本町１－14 丸柏ビル

sinclair

これから始める人は、

苦労してコンピュータを学んだ人たち、ごめんなさい。

その理由 イ

好評のBASIC学習用マニュアルがついてます。初めての人でも基礎からしっかり、だいじょぶです。

その理由 ロ

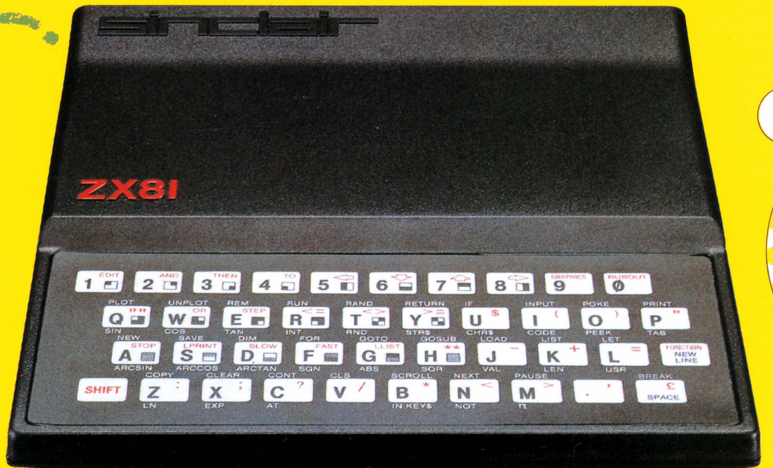
家庭用TVさえあれば、すぐ使えます。必要なものがすべてセットになってこの価格。ほんとに手軽で気軽な入門用です。

パソコンなんてわからない。という人のパソコン。

シンクレア ZX81

付属品：学習マニュアル、ACアダプタ、TV接続ケーブル、テープレコーダ接続ケーブル

¥29,800



その理由 ハ

ZX81は産業能率大学の通信教育「パソコン入門コース」の指定機種。受講ご希望の方は下記★をごらんください。

その理由 ホ

上達に合わせてシステム・アップできるオプションがそろってます。マスターしてからも、ずっと使えるパソコンです。

その理由 ニ

ZX81には、質問ハガキがついてます。どんな初歩的なご質問にも、ていねいにご返答。安心の入門用です。

ぞくぞくソフト

海外のZX81用ソフトがぞくぞく入荷。ゲームから実用まで、いよいよ多彩になりました。

これから始めるといい。

本屋さんにあります。

●**札幌**/三省堂書店●**旭川**/三省堂書店●**青森**/成田本店●**弘前**/今泉本店●**盛岡**/第一書店●**仙台**/高山書店●**酒田**/青山堂 ●**水戸**/川又書店駅前店 ●**西船橋**/三省堂書店 ●**東京**/三省堂書店　神田本店　池袋店　高田馬場店　新宿店　渋谷店　自由ヶ丘店　大井店　三鷹店　調布店●**町田**/久美堂●**鎌倉**/島森書店●**大船**/島森書店●**高岡**/文苑堂書店●**福井**/勝木書店●**甲府**/柳正堂書店●**名古屋**/三省堂書店●**京都**/オーム社書店河原町店●**高槻**/旭屋書店●**大阪**/旭屋書店　本店　なんば店　アベノ店●**東大阪**/ヒバリヤ書店●**神戸**/ジュンク堂書店サンパル店　三ノ宮センター街店●**松江**/今井書店●**宇部**/京屋書店●**高松**/宮脇書店●**松山**/明屋書店●**福岡**/福岡金文堂　本店　デイトス店　地下街店　大橋駅店●**大分**/明屋書店●**鹿児島**/旭屋書店丸屋店●**那覇**/文教図書　書籍店売部

■お求めは三井ダイレクトサービスでも　シンクレアZX81は書店のほか、**三井ダイレクトサービス**でもお求めになれます。資料請求券を切りとり郵便葉書の裏面に貼ってご郵送ください。くわしいカタログと注文申込書をお送りいたします。三井物産電子販売㈱三井ダイレクトサービス係〒105東京都港区西新橋2-11-5(呉ビル) ☎03-502-0803～4

★産業能率大学通信教育「パソコン入門コース」へのお問い合わせ……………………

学校法人　産業能率大学　通信教育部　〒158　東京都世田谷区等々力6-39-15 TEL03-724-9126（受講期間4ヶ月、受講料35,000円　シンクレアZX81付）

■シンクレア・ユーザーズ・クラブ会員募集中……………………

入会方法の資料は、60円切手（送料）を同封の上、次の住所までご請求ください。　〒154　東京都世田谷区野沢3-22-8-504（上部方）シンクレア・ユーザーズ・クラブ事務局

●ご注文、資料・カタログなどのお問い合わせ
三井物産電子販売㈱三井ダイレクトサービス係
TEL03-502-0803～4 〒105 東京都港区西新橋2-11-5(呉ビル)

●商品内容に関するお問い合わせ
㈱エルサポートネットワークシンクレア技術サポート係
TEL03-553-5954 〒104 東京都中央区新富町1-13-24(ミツヤ第5ビル)

●輸入元
三井物産株式会社

資料請求券
BUJ 10B

未知の映像は、君の手の中にある。

MARK5のイメージジェネレータなら、
ゲーム作家も夢じゃない。

※画面のグラフィック
表示は、ハメコミ合成です。

新グラフィック機能でスピードプレイ。MARK5は、クリエイティブするパソコン。

●イメージジェネレータで、①8×8ドット単位の図形や記号を256種類まで記憶し、再現可能。多種多彩なキャラクタが簡単につくれる。②いままで機械語でしか表現できなかった高速ゲームが、ベーシック言語でプログラミングできる。③カラフルな中間色が駆使できる。④マルチページと組み合わせて、動きのある画面が満喫できる。●RAM64Kバイト標準実装。最大128Kバイトまで拡張可能。●周辺機器とソフトを豊富にラインアップ。

わかりやすいマニュアルとソフトですぐ使えます。(同梱)

●イメージジェネレータのユーティリティ●イメージジェネレータのデモソフト ●BMCALC. ●MARK5入門書 ●MARK5文法書●BMCALC.の取扱説明書●BASIC使用の手引き●デモテープの使い方 ●MARK5取扱説明書

HITACHI PERSONAL COMPUTER
ベーシックマスターMARK5 レベル3

本体	MB-6892	¥118,000
カラーディスプレイ	C14-2190	¥108,000
感熱プリンタ	MP-1020	¥ 59,800
コンパクトフロッピーディスク	MP-3375	¥128,000
ティルト台	MP-9790	¥ 8,000

―生活と技術をむすぶ―

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価300円(送料70円) 雑誌18361-10